№04(175)
2012

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

ВЕРДИКТ

RESIDENT EVIL
OPERATION RACCOON CITY
THE DARKNESS 2
GOTHAM CITY IMPOSTORS
MASS EFFECT 3
NEVERDEAD
SHANK 2
JOURNEY

В РАЗРАБОТКЕ

SOUTH PARK
THE LAST OF US
MAX PAYNE 3
DRAGON'S DOGMA
SLEEPING DOGS

БИТВА ПЛАНШЕТОВ
ПРОТИВОСТОЯНИЕ
iPAD, ANDROID И WINDOWS 8

ВИТАМИН PS
НОВАЯ ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ
ОТ SONY – ЗА И ПРОТИВ

МИКРОФОНЧИК ПОПРАВЬТЕ
РОЛЬ ВИРТУАЛЬНЫХ ЖУРНАЛИСТОВ
В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ИГРОВОЙ АВТОМАТ — УБИЙЦА!
ИСТОРИЯ ПРОЕКТА POLYBIUS

ЖИВОПИСЬ В ИГРАХ

WARFACE®

ВЕСЬ ТИРАЖ С DVD + ПОСТЕР НАКЛЕЙКИ

9 771560 258026 12004
Издательский дом Техномир

SAMSUNG

Ноутбуки Samsung Серии 3

Узкая рамка - впечатляющее изображение!

- Полноценная замена настольного компьютера
- Матовый антибликовый экран
- Длительная работа от аккумулятора

Ноутбук Samsung 300V5A-S0U

кибер [net]

ноутбуки [& компьютеры]

ТК «Горбушкин двор» • КЦ «Буденовский» • ТЦ «Электронный рай»
ТК «Савеловский» • ТЦ «Черемушки» • Проспект Мира, 54

www.kib-net.ru • +7 (495) 663-99-70 • +7 (495) 688-66-23

реклама

ИГРОМАНИЯ

ИГРОВОЙ АВТОМАТ — УБИЙЦА!

Миф о самом опасном в мире игровом автомате — игре, приводившей к судорогам, потере памяти, а в исключительных случаях даже к смерти игроков, — возник в ранних интернетах конца 1990-х.

Игра носила столь же невзрачное, сколь и жутковатое название Polybius и была разработана ЦРУ при пособничестве Atari (по другим данным — зловещей немецкой компанией Sinnesl?schen). До наших дней дожили единственная фотография кабинета (либо зернистая вырезка из старой газеты, либо неплохой фотошоп) и единственный скриншот титульного экрана.

Подробности на *стр. 110*.

Приветствую!

Прошедший месяц удивил. После январских и февральских релизов все расслабились: март должен был пройти спокойно, из серьезного к выходу готовился только Mass Effect 3 (если что, рецензия на него поджидает вас на *стр. 62*), остальное виделось интересным, но не более того. На деле же очень многие игры, которые изначально выглядели проходными, оказались без малого хитами.

Неожиданно отличным экшеном вышел Resident Evil: Operation Racoon City (читайте об игре на *стр. 68*); не идеальным, но тоже очень хорошим получилось дополнение для Total War: Shogun 2 — «Закат самураев» (обзор на *стр. 80*). Куда лучше, чем смотрелся в роликах, показал себя Shank 2 (*стр. 74*). Journey (*стр. 76*) до самого релиза вообще представлялась не столько игрой, сколько песчаной инсталляцией Дженовы Чена на околоигровую тему. На деле же — перед нами игра, которая не вписывается ни в одни жанровые рамки и при этом сама задает новые стандарты если не для игростроения (в этом вопросе Чен неповторим), то по меньшей мере для способа подачи игр. Редкий случай, когда вся редакция согласилась, что это — десять баллов. Но многие заметили, что на самом деле Journey где-то за пределами стандартных игровых рейтингов.

Помимо этого вышло еще с десяток игр, которые как минимум заслуживают внимания, как максимум — обязательно нужно пройти. Обо всем — на страницах журнала.

В этом номере мы, помимо развития идей новых рубрик, стартовавших в предыдущих двух выпусках «Игромании», немного поэкспериментировали со «Спецматериалами» и «Центром внимания». Результаты — в соответствующих разделах. Если будут мысли по тому, что можно улучшить/видоизменить и как именно, с радостью выслушаем ваши идеи — присылайте комментарии на mail@igromania.ru.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

04 АПРЕЛЬ (175) 2012

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Максим Еремеев

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Александр Трифонов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции: 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел./факс: (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс: (495) 231 2368
E-mail: sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.: (495) 231 2365
Тел./факс: (495) 231 2364
E-mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Maxim Eremeev (eremeev@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

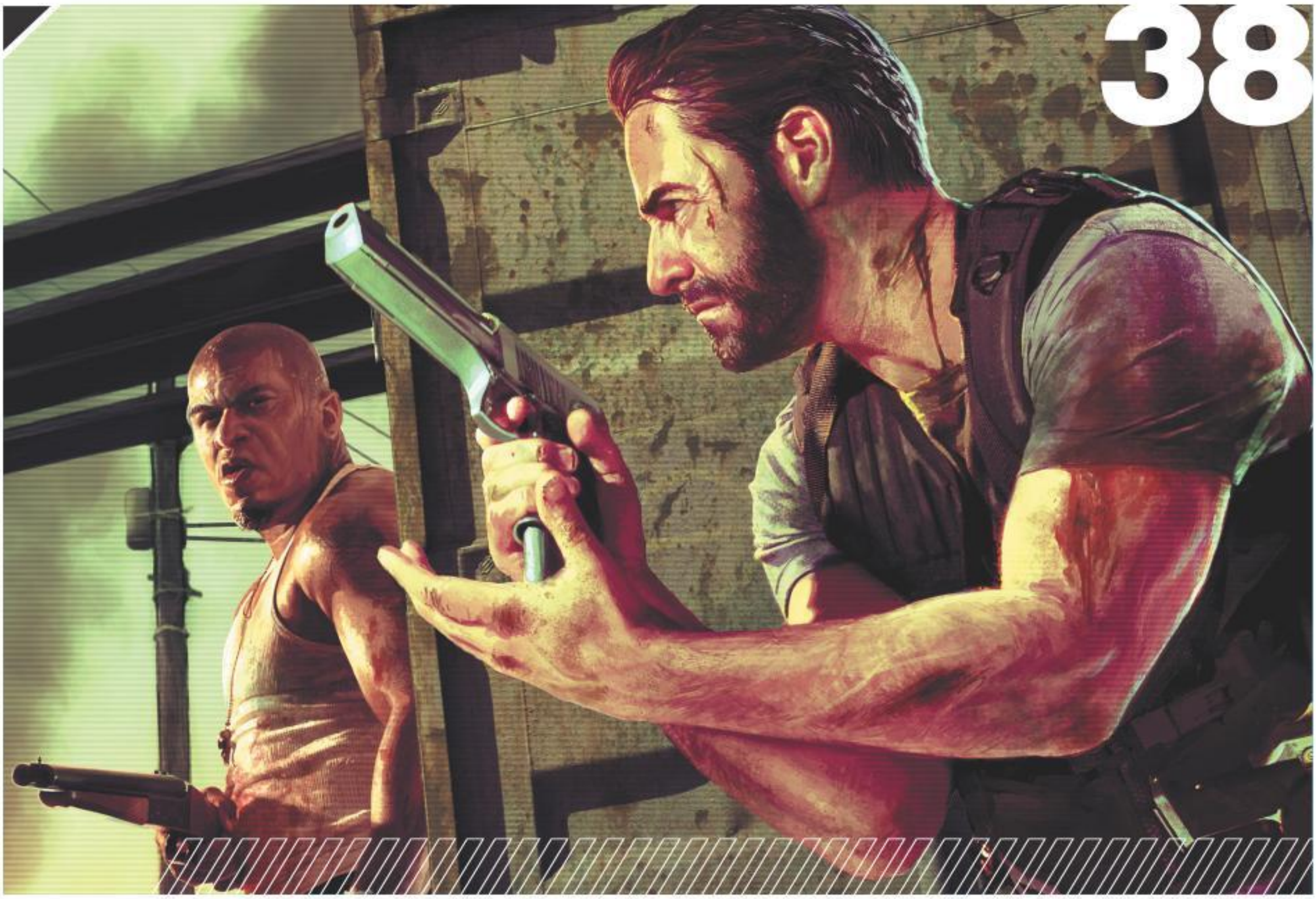
© «Игромания», 1997-2012 © Igromania, 1997-2012
Тираж 164 100 Circulation 164 100

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 24 апреля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №04 (175) 2012



Max Payne 3 Душа болит

Dragon's Dogma Сердце дракона

8-23 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой
23 Даты выхода игр

24-32 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Warface
30 Sleeping Dogs

34-35 ИГРА ЗА МИНУТУ
34 The Last of Us

36-51 В РАЗРАБОТКЕ
36 **Рейтинговая система игровых рубрик**
38 Max Payne 3
42 Dragon's Dogma
46 South Park: The Game
50 Amnesia: A Machine for Pigs

52-57 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
52 35 лет эволюции: как закалялась RPG

58-61 ПРАВИЛА ИГРЫ
58 Правила игры Крейга Скистимаса
60 Правила игры Аарона Кэнэдэй

62-98 РЕЦЕНЗИИ
62 Mass Effect 3
66 The Darkness 2
68 Resident Evil: Operation Raccoon City
70 Gotham City Impostors
74 Shank 2
76 Journey
80 Total War: Shogun 2 — Fall of the Samurai
82 UFC Undisputed 3
84 Binary Domain
86 NeverDead
88 FIFA Street
90 Crusader Kings 2
91 Alan Wake: American Nightmare
92 Deep Black: Reloaded
93 Wargame: European Escalation
94 Штрафбат
96 Pizza vs. Skeletons Beat Sneak Bandit
97 Depth Hunter
98 7554 Jak and Daxter Collection

100-101 ИГРА МЕСЯЦА
100 Итоги голосования за период с 7 февраля по 7 марта 2012 года
101 «Игромания» рекомендует

102-105 ОНЛАЙН
102 Дайджест онлайна

Mass Effect 3 Конец эпохи

Resident Evil: Operation Raccoon City
Самый мертвый город на земле

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE
Level 10 GTS
Driving Inspiration
Snow Edition
INTERNAL USB 3.0
Держатель для наушников
Горячая замена HDD
FACEcloud By Thermaltake
Доступ к данным из любого места
ИГРОВЫЕ РЕШЕНИЯ БЕЗ ГРАНИЦ!
Level 10 GTS
Driving Inspiration
INTERNAL USB 3.0
РЕКЛАМА
Держатель для наушников
Горячая замена HDD
FACEcloud By Thermaltake
Доступ к данным из любого места
www.thermaltakerussia.ru
www.ttesports.ru
(c) 2012 Thermaltake Technology Co. Ltd. Все права защищены

СОДЕРЖАНИЕ №04 (175) 2012

Journey Ощущение полета в океане

Битва планшетов Противостояние iPad, Android и Windows 8

106-109 РЕТРО
106 Unreal Tournament

110-143 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
110 Игровой автомат —убийца!
112 Живопись в играх
116 Микрофончик поправьте
122 Битва планшетов
130 Витамин PS

Кино
137 Голодные игры
138 Tekken: Blood Vengeance
139 Dragon Age: Redemption

Интернет
140 Мудрая куча мусора

144-159 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
144 Железные новинки

Тесты
148 Планшет ASUS Transformer Prime
150 Новая линейка: Компьютерные мышки ASUS GX810 и WT460
151 Устройство видеозахвата AVerMedia Game Capture HD
152 Игровой руль Thrustmaster T500RS
154 Игровой ноутбук Dell Alienware M18x
156 Разумный компьютер за разумные деньги
158 Горячая линия: Железо

166-167 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
165 The Darkness 2
166 Binary Domain

168-169 КОДЕКС
168 Стандартные коды
169 Читательские пасхалки
Читательские хинты

170-175 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
170 Тест № 4. Апрель
171 Сканворд № 4. Апрель
172 Фотографическая память № 4. Апрель
173 Подведение итогов за №02/2012
174 Подведение итогов конкурса «Персона нон-грата»

176 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
176 Как я перестал бояться и купил броню для лошади

Микрофончик поправьте Виртуальные журналисты

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Max Payne 3
Resident Evil: Operation Raccoon City

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Halo 4
Beyond Good & Evil
DiRT Showdown
Mass Effect 3

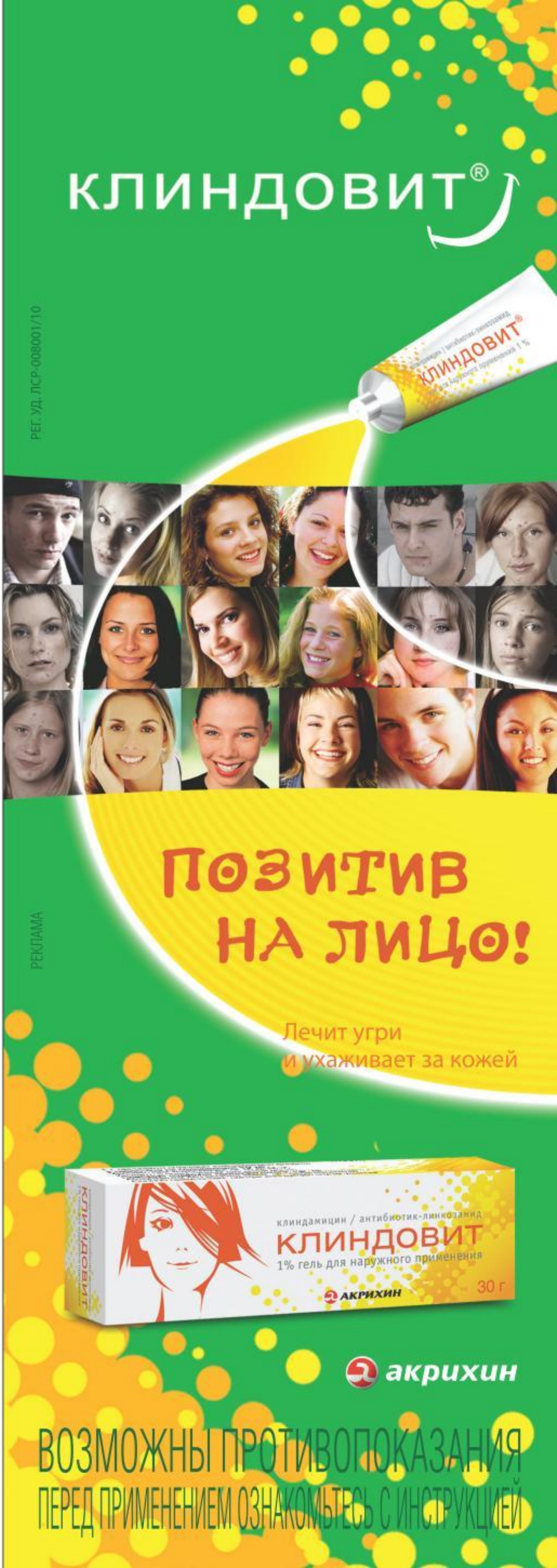
РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Кибер[net] ....2-я обложка
ASUS .....3-я обложка
Samsung.....4-я обложка

В номере:
Dell 37
Innova.....79
Mail.Ru Group 45, 73
Panasonic.....7
SoftClub.....29, 49
Speed-link.....65
Sven 97
Thermaltake Technology Co.Ltd. 3
Клиндовит 5
ООО «Сони Эрикссон Мобайл Коммюникейшнз Рус».....33
Телеканал A-One 99
ТехноМир 95

Алфавитный список игр в номере

7554 98
Ace Combat: Assault Horizon 100, 101
Alan Wake: American Nightmare 91
Aliens: Colonial Marines 23
Amnesia: A Machine for Pigs 50
Anno 2070 100
Armored Core 5 23
Assassin's Creed: Revelations 100
Batman: Arkham City 100, 101
Battlefield 3 ..... 100, 101
Beat Sneak Bandit 96
Binary Domain 84
BioShock Infinite 23
Birds of Steel 23
Bulletstorm 100
Call of Duty: Modern Warfare 3 100
Counter-Strike: Global Offensive 23
Crusader Kings 2 90
Crysis 2 100
Dead Island 100
Deep Black: Reloaded 92
Depth Hunter 97
Deus Ex: Human Revolution 100, 101
Diablo 3 23
DotA 2 23
Dragon Age 2 100
Dragon's Dogma 23, 42
Driver: San Francisco 100, 101
Fez 23
FIFA 12 100
FIFA Street 88
Game of Thrones 23
Gears of War 3 ..... 100, 101
Gotham City Impostors 70
Guild Wars 2 105
Hawken 102
I Am Alive 23
Insanely Twisted Shadow Planet 101
Inversion 23
Jak and Daxter Collection 98
Journey 76
Kid Icarus: Uprising 23
Kinect Star Wars 23
Kingdoms of Amalur: Reckoning 100
L.A. Noire 100
Mass Effect 3 62
Max Payne 3 23
Max Payne 3 38
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D 23
Minecraft 100, 101
Mortal Kombat 100
NBA 2K12 100
Need for Speed: The Run 100
NeverDead 86
Ninja Gaiden 3 23
Pizza vs. Skeletons 96
Portal 2 100
Pro Evolution Soccer 2012 100
Prototype 2 23
Rage 100
Resident Evil 6 23
Resident Evil: Operation Raccoon City 68
Resistance 3 101
Ridge Racer Unbounded 23
Rift 103
Risen 2: Dark Waters 23
Saints Row: The Third 100
Salem 105
Serious Sam 3: BFE 100
Shank 2 74
Shoot Many Robots 23
Silent hill HD Collection 23
Silent Hill: Downpour 23
Sine Mora 23
Sleeping Dogs 30
Sorcery 23
South Park: The Game 46
Spec Ops: The Line 23
Star Wars: The Old Republic 100, 103
Starhawk 23
Street Fighter X Tekken 23
TERA 105
The Darkness 2 66
The Elder Scrolls 5: Skyrim 100, 101
The Last of Us 34
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 101
The Secret World 23
The Witcher 2: Assassins of Kings 100
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 23
Torchlight 2 23
Total War: Shogun 2 — Fall of the Samurai 80
Trine 2 101
UFC Undisputed 3 82
Uncharted 3: Drake's Deception 100
Unreal Tournament 106
Warface 24
Wargame: European Escalation 93
Warhammer 40 000: Dark Millennium Online 103
Warhammer 40 000: Space Marine 100
Warriors Orochi 3 23
Yakuza: Dead Souls 23
Штрафбат 94



ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

.:::. Марафон **Mass Effect 3**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Kingdom Hearts, Star Fox 64, Spelljammer: Pirates of Realmspace

Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое

Анонсы

Amnesia: A Machine for Pigs
BandFuse: Rock Legends
Dunegons and Dragons Online: Menace of the Underdark
HD Jet Set Radio Blasts
Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit
Mark of the Ninja
MechWarrior Tactics
Medal of Honor: Warfighter
Sins of a Dark Age
The Boondock Saints: The Video game
Total War Battles

Таймлайн

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

SPECIAL

Tom Clancy's Ghost Recon Online — классы и особенности геймплея из уст разработчиков
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier — рассказ о том, как разработчики делали игру правдоподобной
Как создавался Risen 2 — анимация
Prototype 2 — что такое Radnet
Blacklight Retribution — подробный обзор двух карт
Starhawk — особенности игры

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Borderlands 2
Far Cry 3
Game of Thrones
Hitman Absolution
Inversion
Lollipop Chainsaw
Max Payne 3
Prototype 2
Sleeping Dogs
Sniper Elite 2
Spec Ops: The Line
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Xbox 360

Sine Mora

Online

MechWarrior
Otherland

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых лучших игр Capcom
Легенды игровой индустрии: Shogun: Total War
Марафон Mass Effect 3
История Syndicate

НА ПРИЛАВКАХ

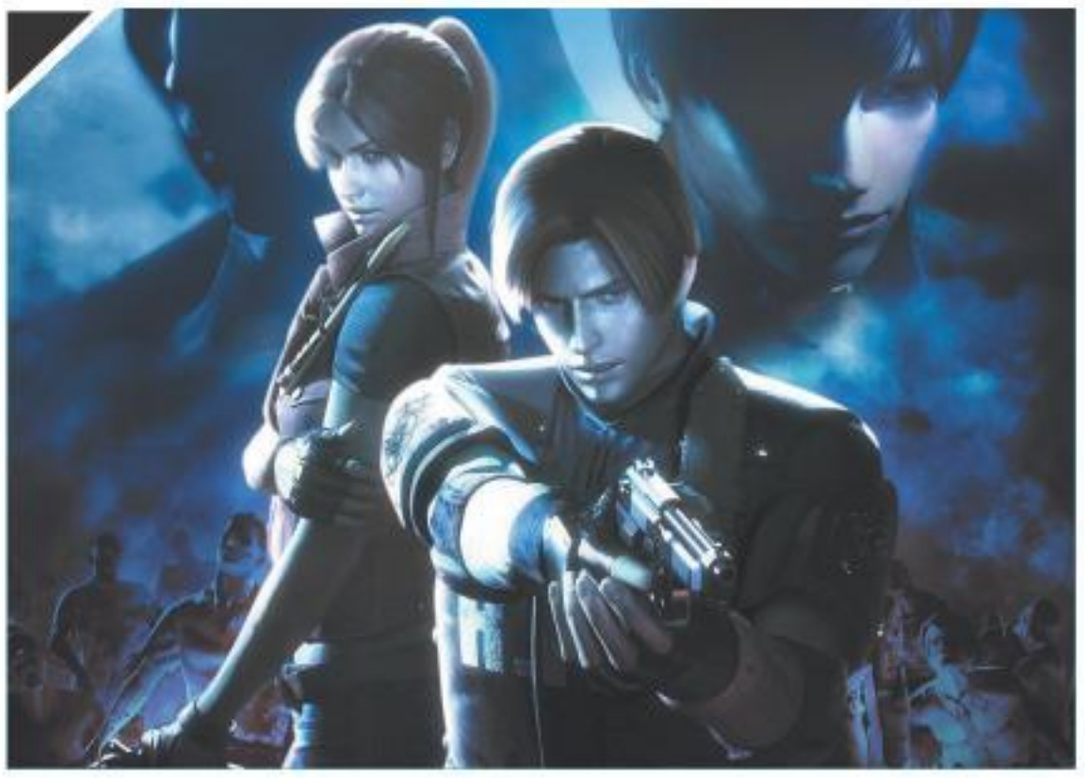
Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Asura's Wrath
Alan Wake's American Nightmare
Binary Domain
Catherine
Mass Effect 3
Journey
Shank 2
SSX

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Необязательная цензура: Skyrim
Skyrim 2012, части 2 и 3
Рождение Крутого Сэма
Фанатский фильм «Mass Effect: Задание»
Лучшие игры 2011 года из конструктора LEGO
Песня Mass Effect: Still Alive
Дарт Вейдер — девчонка
Golden Eye и Prince of Persia в реальности



.:::. 10 лучших игр Capcom

реклама

Panasonic
ideas for life

Panasonic ES-SL 41. В твоем стиле.

Новая бритва Panasonic ES-SL 41 – это больше, чем просто электробритва. Современная и стильная, созданная дизайн-студией Panasonic в Милане, она прекрасно подходит как для сухого, так и влажного бритья. Три бритвенные сетки с тончайшими лезвиями* гарантируют быстрый и качественный результат без раздражения кожи! Электробритва ES-SL 41 – модный тренд от Panasonic.

Panasonic Beauty

www.panasonic.ru www.beauty.panasonic.ru

Информационный Центр Panasonic: для Москвы (495) 725-05-65, для регионов РФ 8-800-200-21-00 (звонок бесплатный). На правах рекламы ООО «Панасоник Рус» – уполномоченного представителя компании Panasonic Corporation Ltd. на территории России.

Японские технологии

*- уникальная нано-заточка лезвий под углом 30 градусов

Подготовил Артем Комолятов
При участии Сергея Галенкина, Максима Бурака, Тома Холла, Игоря Асанова

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Тренды, веяния, исследования

закулисные интриги игровой индустрии

ШАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ ТИМА ШЕЙФЕРА

Он не халявщик, он партнер

Традиционно «зачатие» подающего надежды игрового проекта выглядит примерно следующим образом. Допустим, есть некая компания-разработчик (пусть это будет, скажем, Game Software Interactive Entertainment), у которой есть талантливая команда и подающая надежды идея для прирожденного хита. К сожалению, у этой команды нет на то соответствующих ресурсов, ведь даже создание небольшой XBLA-игры может стоить 2-3 миллиона долларов — и можете смело умножать эту цифру на десять, если речь идет о полновесном «дисковом» проекте. Тогда наша GSIE вынуждена искать людей, готовых профинансировать проект, обеспечить достойную рекламную кампанию и готовых принять на себя нелегкую роль акушера в рождении будущего хита. Ими, как правило, становятся компании-издатели, которые, с одной стороны, обеспечивают разработчика деньгами, но с другой — по условиям контракта получают право довольно существенно влиять на ход разработки. Это все давно знают и понимают.

Разумеется, такой подход нередко приводит к конфликтам внутри тандема «издатель-разработчик». Ведь, по сути, принимая помощь издателя, разработчик сам цепляет на конечности марионеточные нити. Многих такой порядок вещей не устраивает. Кто-то уходит в глубокое подполье, а кто-то… встает на оживленном перекрестке со шляпой для сбора мелочи и взывает к игрокам — как Тим Шейфер, рок-звезда игровой индустрии и создатель **Grim Fandango**, **Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Psychonauts** и других прекрасных игр. При этом ему даже не пришлось играть на губной гармошке — хватило прошлых заслуг.

ЧЕТЫРЕСТА СРАВНИТЕЛЬНО ЧЕСТНЫХ СПОСОБОВ

Суть финансовой «аферы» Тима Шейфера проста до безобразия. Вместо того, чтобы сначала придумать проект, а потом слезно умолять суровых боссов-издателей о финансировании, глава **Double Fine** первым делом обратился к людям, для кого, собственно, он свои игры и делает. В начале февраля Шейфер открыл сбор средств для своего нового проекта (о котором, надо сказать, на данный момент не известно почти ничего) на Kickstarter.com — ресурсе, предназначенном для массового сбора денег для чего бы то ни было. В видеообращении к фанатам он рассказал, как давно хотел сделать классическую адвенчуру в духе серии Monkey Island, но каждый раз, когда он приходил к издателям, те выставляли его за дверь с криками: «Жанр уже давно мертв! Сегодня никому не нужны point & click квесты!» Тогда он решился на беспрецедентный шаг — собрать с миру по нитке и все-таки обеспечить финансирование своей игры пожертвованиями сердобольных игроков, ностальгирующих по старым добрым девяностым.

Целью акции было собрать $400 000. Шейфер планировал, что сбор средств затянется на некоторое время, но на деле все вышло куда лучше. Целевая сумма была собрана менее чем за девять часов. Более того, перечисления продолжают поступать и сейчас, когда вы читаете эти строки. На момент написания этой статьи было собрано уже более $2 000 000. Те, кто пожертвовал минимальные $15, получат доступ в закрытую бету, равно как и полную версию

Если затея Шейфера окажется успешной, ему больше не придется строить глазки суровым издателям…

И КОФЕМОЛКУ В ПОДАРОК!

Дабы привлечь как можно больше людей к акту милосердных пожертвований на благо дела Тима Шейфера, Double Fine использует систему наград, которые получат самые щедрые фанаты. Вот что сулят разработчики за ваше участие в их следующем проекте (в скобках указано количество человек, поделившихся с Шейфером той или иной суммой на момент сдачи статьи). Награды, идущие от пожертвований свыше $15, включают в себя все предыдущие. Итак, если вы пожертвуете…

$15 — получите доступ в бету и полную версию игры после ее выхода (36 722)
$30 — получите регулярно выходящий видеоотчет о процессе разработки, а также саундтрек (21 973)
$60 — получите PDF-версию артбука с более чем сотней артов с героями прошлых игр Double Fine (455)
$100 — получите специальное издание игры и место в титрах (5432)
$250 — получите постер с автографами команды разработчиков (900)
$500 — получите только что отпечатанный артбук в жестком переплете (24)
$1000 — получите портрет, выполненный главным художником Double Fine (100)
$5000 — получите огромную картину с заглавным артом к игре (10)
$10 000 — получите приватный ланч с Тимом Шейфером и Роном Гилбертом, а также экскурсию по офису Double Fine (2)

игры после релиза. Имя Тима Шейфера здесь, конечно, сыграло решающую роль: чертовски харизматичный и талантливый разработчик уже успел себя зарекомендовать как автор замечательных проектов, так что перспектива взять будущий шедевр «в ипотеку» видится очень даже достойной сделкой.

Более того — примеру Шейфера последовал Брайан Фарго, внесший вклад в создание таких игр-легенд, как **Baldur's Gate**, **Planescape: Torment** и **Fallout**. Фарго намерен дать вторую жизнь постапокалиптической RPG **Wasteland**, вышедшей в 1988 году, воспользовавшись ноу-хау Шейфера: Брайан завел на том же Kickstarter страничку для сбора посильных пожертвований от игроков. Можно сказать, мы присутствуем при рождении нового тренда — разработчики учатся собирать деньги в обход пухлых кошельков издателей.

РУКА ПОМОЩИ

Хотя, если быть честными, нельзя сказать, что идея Тима Шейфера так уж оригинальна. Во-первых, на Kickstarter уже заглядывали разработчики инди-игры, хотя фигур такого масштаба там, конечно, и близко не было. Во-вторых, собирать деньги с игроков до релиза можно и безо всяких специальных площадок. Вспомните хотя бы **Minecraft**. Еще на стадии беты Minecraft весьма неплохо продавался. То есть покупатели добровольно отдавали деньги за еще не доведенную до ума игру, поверив обещаниям автора, шведа Маркуса Перссона, в ближайшие месяцы привести проект в божеский вид. И этого оказалось достаточно, чтобы не только обеспечить финансирование разработки, но и сколотить программисту солидный капитал, равно как и обеспечить мировую славу. Разумеется, все обещания Маркус сдержал, так что никто в обиде не остался.

К слову, Перссон, сколотивший капитал на добровольных пожертвованиях рядовых пользователей, проявил живой интерес к опыту Шейфера. Шведский программист согласился внести свою лепту в финансирование Psychonauts 2, которых Double Fine тоже давно собира-

…а Брайану Фарго — прибегать к гипнозу, пытаясь выклянчить у больших боссов деньги на свои игры.

По меркам классических игр Тим Шейфер собрал копейки — 2 миллиона долларов не хватит даже на рекламную кампанию обычной консольной игры. Так что издателям нет смысла бояться Kickstarter. Тут другое интересно: после Тима этим путем могут пойти многие классики индустрии. Это не изменит мир, но может принести фанатам хороших старых проектов несколько новых качественных игр. — Сергей Галенкин, Nival

лись сделать, но каждый раз получали от издателей от ворот поворот. Шейфер и Перссон спешат удержать фанатов от преждевременного ликования, но оба желали бы сиквелу очаровательного платформера быть.

Напомним, первая Psychonauts была воспета игровой прессой по всему миру (на Metacritic.com — 88 баллов, девять баллов от «Игромании»). Однако для издателя, Majesco Entertainment, несмотря на повально положительные отзывы, Psychonauts обернулась настоящим финансовым провалом — именно после этой игры издатель публично заявил, что завязывает с финансированием дорогих и рискованных проектов. Поэтому нет ничего странного в том, что на продолжение Шейферу денег никто не дал — он, по собственным признаниям, и с первой частью намучился вдоволь.

Кто бы мог подумать, что помощь придет в виде скромного сообщения Маркуса Перссона в Twitter — «Давайте сделаем Psychonauts 2!» (и последовавшего за ним уточнения — «Я не шучу!»). Так и встретились два одиночества — недавно разбогатевший на Minecraft Перссон, являющийся по совместительству и ярым фанатом Psychonauts, и Тим Шейфер, который давно уже говорил, что идей для продолжения у него навалом. «Мы с Тимом уже активно заваливаем друг друга письмами по e-mail, — рассказывает Перссон. — Он рассказывает мне все, что мне надо знать о проекте, так что все на мази. А еще Тим очень крутой мужик!» Тем не менее он просит фанатов не радоваться раньше времени. По примерным подсчетам, Шейферу понадобится как минимум $13 миллионов для создания Psychonauts 2. Перссон уже заявил, что эта сумма ему по силам, но она в три раза выше, чем он рассчитывал. В любом случае даже частичное финансирование со стороны создателя Minecraft дает сиквелу неплохие шансы на жизнь, ведь ничто не мешает Шейферу провернуть с Psychonauts тот же трюк по сбору денег, что и с безымянным пока квестом. Вот только хватит ли у Double Fine сил потянуть одновременную разработку сразу двух проектов? ■

Пьянящие возможности создать почти все что угодно стали для Minecraft определяющей особенностью, за которую можно купить игру задолго до ее выхода.

Сейчас многие разработчики предлагают игрокам финансировать свои проекты, но проблема в том, что не всех их зовут Тим Шейфер. Последнему удалось собрать бюджет не потому, что он делает гениальные игры (таких со времен LucasArts у него, строго говоря, не было), а потому что он — узнаваемая фигура, к которой приклеился имидж героя и борца с бездушными корпорациями. — Игорь Асанов, редактор Gmbox.ru, сельский гитарист

Признаться, сиквел Psychonauts мы ждем уже давно.

ИМЯ МНЕ — ЛЕГИОН

Как самая многочисленная армия в мире угрожает видеоиграм

Лет десять тому назад в умах массового обывателя сидел совершенно фееричный образ хакера. Во многом навеянный вопиюще бестолковым, но по-своему занятным фильмом «Хакеры» с Анджелиной Джоли и Джонни Ли Миллером в главных ролях, этот образ своим романтическим флером заставлял некоторых увлекшихся детей и подростков сажать зрение, здоровье и нервы за штудированием тематической литературы и изучения основ взлома и вирусописания. Еще бы, ведь непосвященному человеку жизнь рядового хакера представлялась сплошной малиной: это свободный от ограничений Сети человек, способный через любой таксофон взломать сервера Пентагона, бегущий по лезвию бритвы от правительственных ищеек, готовый в любой момент позаимствовать с чьего-то счета пенсионные сбережения… словом, персона, максимально приближенная к богу в мире интернета. Разумеется, эти представления почти не пересекаются с реальным положением вещей, но все равно в конце девяностых — начале двухтысячных хакерское мастерство было на пике моды.

Новые времена — новое лицо хакерского сообщества. Теперь оно пластиковое, белоснежно-белое, по-лисьи хитро щурящееся и издевательски ухмыляющееся. И, надо признать, в наши дни хакерское сообщество как никогда многочисленно и сильно. Сегодня разноперая интернет-армия хакеров, активистов, пользователей бот-сетей и просто любителей пошкодничать — это сила, с которой приходится считаться. А после многочисленных взломов видеоигровых сервисов с ними вынуждены считаться и люди из нашей с вами индустрии. Так что же это за армия такая и чем она угрожает видеоиграм?

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

У этой силы есть вполне определенное название — Anonymous, или «Анонимы». Хотя изначально так назывались не воинствующие «хактивисты», а любые пользователи имидж-борд-сервисов вроде 4chan и Futuba, позволяющие людям творить в своих рамках сущие мракобесия в режиме полного инкогнито. Но с легкой руки СМИ после первых же актов кибертерроризма так стали называть сплоченную и безразмерную группу хакеров, скрывающихся за маской Гая Фокса, и пошло-поехало — «Анонимами» стали именовать все интернет-сообщество, которое делало в Сети и за ее пределами нечто не совсем законное и стихийно масштабное.

У легиона нет никакой структуры или иерархии — все хактивисты одинаково равны и безлики. Несмотря на максимальную анонимность участников, встать в ряды легиона достаточно просто, причем степень участия каждый решает для себя сам. Кто-то ищет дыры в наиболее популярных сайтах и пытается украсть интересную информацию, кто-то предоставляет ресурсы своего компьютера для регулярных DDoS-атак, а кто-то напяливает фирменную маску и выходит протестовать на улицы — словом, от каждого по способностям. Так как здесь нет начальства, сообщество хактивистов напоминает рой саранчи, который бесконтрольно «гуляет» по Сети и бросается в авантюры разного масштаба. Во многом именно благодаря этому «Анонимы» столь многочисленны, ведь доступность и некая призрач-

ПО ДОСТОЕВСКОМУ

Если у вас после прочтения этой статьи вдруг появилось стойкое желание примкнуть к ухмыляющимся рядам «Анонимов», вам следует для начала ознакомиться с последствиями, с которыми столкнулись некоторые деанонимизированные участники легиона. Как-никак, в большинстве случаев деятельность Anonymous находится на грани законов, а то и вопиющим образом их нарушает.

Например, в январе 2011 года ФБР объявила в розыск 40 участников группы, принимавших участие в святой мести за WikiLeaks. И хотя объявленные нарушители не были найдены, власти поспешили напомнить общественности, что игры в ковбоев и индейцев с правительством США чреваты тюремным заключением сроком до 10 лет.

Подданный Британии Матью Джордж оказался не столь везучим и был арестован за участие в DDoS-атаке на сервера Австралии. Впрочем, обвиняемый сообразил вовремя «включить дурачка» и убедил следователей, что все это время не понимал противозаконности своих действий. Экс-«аноним» отделался штрафом в $550 и был вскоре отпущен на свободу.

Массовые облавы на «Анонимов» произошли летом прошлого года, по результатам которых в общей сложности 52 человека отправились за решетку из-за атак на правительственные сайты США, Великобритании и, как ни странно, Турции в ходе все той же праведной мести за Джулиана Ассанжа. Так что хоть ярость Anonymous не знает границ, маска Гая Фокса не способна гарантированно защитить от возмездия Фемиды.

Один из пойманных «Анонимов», Мэтью Джордж, скромно радуется мягкому наказанию и желает менее удачливым коллегам не вешать нос.

Джулиан Ассанж теперь знает, каково это — когда твой арест оборачивается для причастных лиц настоящим цунами.

Вряд ли живший четыре столетия назад Гай Фокс мог предположить, что его лицо в будущем будут носить миллионы людей по всему миру.

ная гарантия уйти от возмездия закона видится очень заманчивой.

ОТКРОЙ ЛИЧИКО

Впрочем, у многочисленности и пестроты состава глобальной группы есть и обратная сторона. Активность Anonymous не дает причислить их ни к героям, ратующим за что-то, оправдывающее хакерскую деятельность (вроде протеста SOPA), ни к злодеям, несущим лишь вред организациям и простым пользователям интернета. Дело в том, что разные «отряды» Anonymous ставят перед

Люди выражают свою политическую позицию. Неприятно, что они выражают ее не слишком законными методами, но давайте смотреть правде в глаза: взлом сайта все-таки куда меньшее преступление, чем поджоги машин или грабежи магазинов, которые часто случаются во время политических демонстраций. — Сергей Галенкин, Nival

собой разные цели. Так, в 2008 году «Анонимы» взломали форумы Epileptic Foundation, организации, занимающейся поддержкой больных эпилепсией в США. Хакеры разместили на сайте яркие мерцающие баннеры, от которых у ничего не подозревающих посетителей-эпилептиков случились припадки прямо за компьютерным столом.

Из менее сомнительных подвигов «Анонимов» стоит отметить их войну с Церковью саентологии, принесшей Anonymous широкую известность. В ходе так называемого Project Chanology хактивисты нещадно бомбили сайт организации DDoS-атаками, выходили на мирные протесты, требовали от Службы внутренних доходов США пересмотреть решение об освобождении Церкви саентологии от уплаты налогов и даже подняли и долгое время держали на плаву сайты, критикующие религию. Говорят, известный саентологист Том Круз был недоволен.

Еще «Анонимы» известны своей любовью к всевозможным актам мести. По сути, ни один из интернет-скандалов, грозящих попранием почти неограниченной свободы людей в Сети, не остался без внимания Anonymous. После ареста в 2010 году Джулиана Ассанжа, основателя WikiLeaks, легион сплотился как никогда ранее, что вылилось в массовые бедствия для людей и организаций, причастных к делу главного поставщика международных секретов. На несколько дней были выведены из строя сайты PayPal, MasterCard и Visa, взломаны сайты и почтовые ящики Джо Либермана (лоббировавшего закон, по которому Ассанжа можно было обвинить в шпионаже) и бывшего губернатора Аляски Сары Пэйлин (предлагавшей физически устранить Джулиана), сайт шведского правительства и прокуратуры, Amazon.com — и это не считая ряда других, чуть менее грандиозных акций. Добавьте к этому прокатившиеся по Сети взломы, связанные с закрытием MegaUpload, о которых мы писали в прошлом номере, и станет понятно, что ярость «Анонимов» может быть поистине страшна.

Мирные протесты против Церкви саентологии стали для последней наименее болезненной выходкой «Анонимов».

За основу логотипа операции «Расплата» было взято лого торрент-трекера The Pirate Bay, также ранее подвергавшегося преследованиям по закону.

Между прочим, на волне роста популярности и активности «Анонимов» производство масок Гая Фокса стало на редкость прибыльным делом.

Как и положено, после «смерти» PlayStation Network сервис подобающим образом похоронили, увековечив в сделанных на коленке фотожабах. К счастью, меньше чем через месяц служба «воскресла». Это заняло чуть больше времени, чем у одного известного плотника, но все равно радует.

«АНОНИМ», БЕССМЫСЛЕННЫЙ И БЕСПОЩАДНЫЙ

Деятельность Anonymous не только развивается в параллельной игровой индустрии плоскости, но иногда и напрямую вмешивается в нее. Так, в ходе операции «Расплата» по делу Ассанжа под горячую руку «Анонимов» попала PlayStation Network. Результат нам известен — служба Sony в апреле 2011 года натурально умерла на 23 дня. Sony претерпела внушительные убытки, но еще больший урон был нанесен репутации компании.

Недавно стало известно, что к прошлогоднему взлому Steam, из-за которого злоумышленники получили доступ к информации о платежах и кредитных картах пользователей сервиса **Valve** (благо в надежно зашифрованном виде), причастен один из «Анонимов». По данным Скотленд-Ярда, занятых вместе с ФБР расследованием дела, 15-летний хакер с ником TehWongZ сам признался в ноябрьском взломе Steam. Что это — попытки подростка привлечь к себе внимание присвоением чужих заслуг или же чистая правда, — пока не ясно. Однако если отдельные «Анонимы» действительно не останавливаются перед бессмысленной и беспощадной травлей сервисов, от которых в конечном итоге больше всего страдают рядовые пользователи, то нимб «сетевых робингудов» Anonymous надолго не удержать.

Собственно, именно интернет-сервисы, так или иначе связанные с видеоиграми, — то, за что нам с вами приходится волноваться больше всего. Когда в определенный момент не получается оплатить видеоигру или получить доступ к давно уже купленной, скучаешь по временам, когда вся личная медиаколлекция хранилась на полке в виде стопок картриджей и VHS.

Вообще, к легиону анонимных хактивистов можно относиться по-разному. Их легко уважать и тихо восхищаться ими за вполне оправданную борьбу за идеалы свободной от глупых законов Сети. Так же легко их порицать за сомнительные методы и откровенно хулиганские выходки и акции. В любом случае нельзя отрицать тот факт, что «Анонимы» — это уникальное явление в новейшей истории человечества, ставшее возможным только в эпоху поголовной интернетизации. И можно не сомневаться, что их деятельность и стычки с законом в будущем только продолжатся. ■

ИНТЕРНЕТ КОНЧИЛСЯ

Между прочим, теоретически возможно на некоторое время вывести из строя всю Мировую сеть, если направленно атаковать корневые DNS-сервера. Собственно, этому и посвящена запланированная на 31 марта Operation Blackout, в случае успеха которой сотни миллионов обычных пользователей лишатся выхода в интернет. И хотя подобная акция является живой иллюстрацией выражения «рубить сук, на котором сидишь», вряд ли это остановит легион. Ведь надо признать, что если «Анонимам» удастся собрать достаточно участников для такого нелогичного и бессмысленного шага, то это будет хулиганством поистине мирового масштаба. Этот номер «Игромании» должен попасть к вам в руки как раз накануне акции, так что не удивляйтесь, если внезапно 1 апреля народу на улицах станет гораздо больше.

VALVE ПРОТИВ BLIZZARD: КТО ОСТАНЕТСЯ У РАЗБИТОГО КОРЫТА?

О том, как важно вовремя разглядеть в аквариуме золотую рыбку

Секрет долголетия для людей давно известен: здоровый образ жизни, свежий горный воздух, позитивный настрой, никакого стресса — и можно рассчитывать на возможность когда-нибудь подержать на руках праправнуков. С играми все сложнее. Для того, чтобы спустя многие годы после релиза люди вновь и вновь возвращались к любимым играм, разработчикам приходится прикладывать массу усилий — регулярно выпускать обновления, расширять сетевые функции или выпускать HD-переиздания.

Есть здесь, правда, один способ, позволяющий свести усилия разработчика к минимуму, — заручиться поддержкой сообщества и снабдить их инструментарием для разработки любительских модификаций. А модификации эти, среди прочего, помогают разработчикам искать новые таланты. Ведь если человек на голом энтузиазме, без всякой материальной поддержки создал нечто такое, во что сотни тысяч человек до красных глаз играют изо дня в день, то на такого самородка следует обратить самое пристальное внимание. Самое главное — вовремя разглядеть способного разработчика и сделать предложение, от которого тот не сможет отказаться.

КТО НЕ ИГРАЛ В «ДОТУ», ТОМУ НЕ ПОНЯТЬ...

Как известно, одним из наиболее успешных и популярных модов за всю игровую историю является карта для **Warcraft 3** — **Defense of the Ancients**. Ее автор, скрывающийся под ником IceFrog, создал на основе чистокровной RTS с ресурсодобычей, толпами юнитов, макроменеджментом и «бугай-рашем» настоящую сетевую экшен-RPG. Феномен DotA сравним со взрывной популярностью другого, не менее значимого для индустрии мода — **Counter-Strike**. Благодаря невероятной вариативности (более сотни совершенно разных героев и туча вариантов их развития) и сильной стратегической составляющей DotA стала настоящей заразой, намертво парализующей учебный и рабочий процессы, а чурающийся деанонимизации IceFrog — кумиром огромного игрового сообщества.

На DotA даже успели подсесть видные люди в одной из самых успешных компаний — **Valve**. Робин Уолкер (гуру **Team Fortress 2**) и Адриан Финол (программист) даже создали свою команду и попытали счастья на одном из турниров, а глава Valve Гейб Ньюэлл успел «нагонять» в DotA — страшно сказать — более 800 часов. В конце концов, осенью 2009 года Valve связались с IceFrog и предложили ему заниматься любимым делом, но

В этой ситуации, на мой взгляд, некрасиво выглядит Valve. Они забрали только нескольких из создателей DotA, но при этом подали заявку на регистрацию торговой марки. Blizzard, к их чести, никогда не пыталась присвоить себе творение комьюнити и даже собственный мод долгое время называла Blizzard All-Stars — пока Valve не попыталась забрать себе торговую марку. Blizzard тоже известна тем, что нанимает своих фанатов делать игры, так что, если они не взяли кого-то из коллектива DotA, это еще не значит, что им был неинтересен этот мод или его комьюнити. — Сергей Галенкин, Nival

Все в «Доте» хорошо, кроме морально и технически устаревшего движка Warcraft 3, накладывающего жесткие ограничения на полет фантазии автора. Благо с Source таких проблем не будет.

Симпатичное лого в виде лягушки и ни одной фотографии — IceFrog явно не намерен открывать свое лицо общественности.

МИР НЕ БЕЗ ДОБРЫХ ЛЮДЕЙ

Как известно, Valve славится своим давно отработанным трюком — превращением бесплатных модификаций в отполированные и коммерчески успешные хиты. Вашему вниманию предлагаются несколько людей, которые в один прекрасный день получили от Valve письмо счастья с предложением работать на них.

МИН «GOOSEMAN» ЛИ (COUNTER-STRIKE)

Если бы у этого канадца вьетнамского происхождения были трудности с поиском работы, он мог бы без стеснения добавить в резюме одну громкую строчку: «Поставил на уши все игровые клубы мира и продлил игровую жизнь Half-Life на пять лет». Действительно, во многом именно благодаря Counter-Strike первая HL на рубеже тысячелетий стояла на каждом третьем ПК. Приметив потенциал мода еще до его официального релиза, Valve связалась с Мин Ли, выкупила права на CS и наняла парня на работу. В итоге у доброй половины поколения восьмидесятых-девяностых слова «Го в каэс!» до сих пор отдаются в душе чем-то теплым.

NUCLEAR MONKEY SOFTWARE (NARBACULAR DROP/PORTAL)

История **Portal** началась с небольшой самопальной игры, выпущенной группой студентов Института технологий DigiPen. Проект назывался **Narbacular Drop**, и хотя он и выглядел не ахти как, зато был основан на свежей механике порталов. Игра так понравилась Гейбу Ньюэллу, что тот незамедлительно связался с разработчиками, прозвавшими себя **Nuclear Monkey Software**, и предложил создать нечто подобное на движке Source. Первый Portal разрабатывался той же командой, и поначалу планы Valve на его счет были весьма скромные — игра задумывалась скорее как вишенка на верхушке торта в составе Orange Box. Впрочем, когда игроки по всему миру начали в голос скандировать фирменное «The Cake is a Lie!», стало понятно, что Portal — это еще одно попадание в цель.

РОБИН УОЛКЕР (TEAM FORTRESS)

Мало кто помнит, что в Team Fortress пятнадцать лет назад не было смешных шляп, мультяшного стиля и покупаемого за реальные деньги оружия. Начиналась TF с мода для первого **Quake**, в котором уже были видны основные черты тайтла — основанные на классах бои и неприличная веселость всего происходящего. Популярность мода была настолько большой, что Робин Уолкер вместе с соратниками выпустили несколько версий, а потом и вовсе портировали его на движок Half-Life. Тогда-то Valve и обратила на Уолкера и его команду пристальное внимание и пригласила делать новый Team Fortress — лучше, краше и веселее. И не прогадала.

уже за деньги, в составе самой Valve. Надо ли говорить, что после многих лет абсолютно безвозмездного развития мода это предложение пришлось IceFrog по нраву. Так началась история **DotA 2** — той же «Доты», но на коммерческой основе и на фирменном движке Source.

И хотя реакция на анонс сиквела среди фанатов была в основном положительной, были и те, кого ход Valve серьезно задел. Для **Blizzard Entertainment** решение Valve закрепить торговую марку DotA за собой явилось настоящим ударом. Ведь во многом именно благодаря первой DotA у многих тысяч человек на жестких дисках годами жила Warcraft 3. Valve же, по мнению Blizzard, самым беспардонным образом отобрали то, что им не принадлежит, более того — намерены использовать торговую марку для своего обогащения. «Как нам видится, Valve забирают у сообщества Warcraft 3 и самой Blizzard очень важную часть, а это неправильно!» — заявил представитель Blizzard Роб Пардо. Дело дошло до судебного разбирательства, в котором они требуют от Valve оставить все посягательства на известную модификацию или хотя бы назвать сиквел по-другому. К слову, процесс обещает затянуться как минимум до середины лета, обе компании не стесняются в учтивой форме публично качать права, так что как будет в итоге называться DotA 2 — пока не знает никто.

...КАК ХОЧЕТСЯ «ТРИПЛА», «РАПИРУ» И СПАТЬ

По правде говоря, возмущения Blizzard легко объяснимы. Более семи лет компания выпускала заплатки для Warcraft 3, многие из которых благоприятно сказывались на карте DotA — то есть как-никак поддерживала проект IceFrog. Долгое время Warcraft 3 ассоциировался именно с DotA, и, надо полагать, мод положительно сказался на продажах именитой RTS.

С другой стороны, действия Valve вполне легитимны. В конце концов, компания сделала то, в чем всегда была лучшей, — нашла многообещающую любительскую разработку, вложила в нее деньги и приготовилась к получению прибыли. Гейб Ньюэлл всегда имел поразительный нюх на самородков среди модмейкеров, поэтому приглашение IceFrog в команду видится вполне ожидаемым шагом. Удивляет то, что за все время существования DotA сама Blizzard не удосужилась проявить такой же живой интерес к этой разработке. Ведь сигналов, подтверждающих, что идея того стоит, было предостаточно. Взять хотя бы **Heroes of Newerth** — абсолютный клон DotA, переведенный на коммерческие рельсы. Или **League of Legends** — идейное переосмысление оригинальной карты, созданное при участии бывших членов команды IceFrog. Или **Demigod** — стратегия Криса Тейлора, весьма своеобразно эксплуатирующая механику DotA. Словом, Blizzard сами проморгали золотую рыбку и теперь горюют у разбитого корыта.

Хотя и не совсем бездействуют. В ответ на инициативу Valve компания анонсировала свою бесплатную модификацию для **StarCraft 2** — **Blizzard DOTA**. И хотя разработка карты (не отдельной игры, а *карты*!) безбожно затянулась, многие с нетерпением ждут ее выхода. Вдобавок в лицензионное соглашение StarCraft 2 были введены некоторые важные изменения: в частности, отныне все права на модификации, созданные на основе движка StarCraft 2, принадлежат самой Blizzard. Шаг верный, но лучше бы в Blizzard озаботились этим много лет назад. ■

Heroes of Newerth почти без изменений переняла героев и их способности от DotA. Так, заядлый «дотер» без труда различит здесь временной «купол» героя Faceless Void, которого в HoN окрестили Chronos.

В Blizzard намерены даже с помощью бесплатной карты Blizzard DOTA получать прибыль. Игроку будут доступны герои только из тех игр Blizzard, которые он купил.

ДОСТАВКА НА ДОМ

О назревающей войне за рынок цифровой дистрибьюции

Не секрет, что день ото дня планета Земля становится все более гадким местом. Заводы сбрасывают в океан отходы производства, леса в Южной Америке нещадно вырубаются, Красная книга пополняется новыми видами животных, а атомные электростанции время от времени взлетают на воздух к тихой радости поклонников вселенной **S.T.A.L.K.E.R.** Превращение планеты в грандиозную свалку некоторые люди в меру своих сил пытаются отсрочить: кто-то выкупает площади для обустройства заповедников, кто-то жертвует внушительные суммы в соответствующие фонды или берет на содержание редких уссурийских тигров.

Свою лепту в дело спасения человечества от самого себя вносят и сервисы цифровой дистрибьюции игр. Подумайте сами: благодаря им пластик и бумага, идущие на массовое производство дисков, постепенно вытесняются нолями и единицами — настоящая экологически чистая модель. И это далеко не единственная причина, почему цифровая дистрибьюция — это современно, удобно, стильно-модно-молодежно.

СТИМПАНК

Сервисы цифровой дистрибьюции уже давно вошли в нашу жизнь и за последнее десятилетие успели многое поменять в игровой индустрии. Так, благодаря им практически ушла в прошлое такая важная часть видеоигровой романтики, как длиннющие очереди или даже ночевки у магазина в день начала продаж какого-нибудь долгожданного хита. Отныне достаточно в любой момент оформить заказ, скачать на максимальной скорости игру и уже спустя час после релиза с головой окунуться в мир **The Elder Scrolls 5: Skyrim** или **Deus Ex: Human Revolution**. Плюс все обновления и DLC можно получать по одному щелчку, а различные социальные элементы здорово облегчают поиск напарников в онлайне. И это еще не говоря о том, что все любимые игры, сохранения, настройки и ачивменты прикрепляются к аккаунту, так что все нажитое бессонными ночами у компьютера всегда остается с вами, куда бы вы ни отправились и какие бы стихийные бедствия ни приключились с компьютером.

Разумеется, говоря «цифровая дистрибьюция», мы имеем в виду в первую очередь Steam. С момента запуска в 2003 году Steam превратился из платформы для своевременной доставки обновлений для **Counter-Strike** в огромный онлайн-магазин, удобное средство для проведения бета-тестов, игровую социальную сеть и чуть ли не главный флагман в борьбе с игровым пиратством посредством пряника, а не кнута (регулярные распродажи, скидки и акции, как выяснилось, работают куда эффективнее драконовских систем защиты). Сейчас Steam насчитывает более 40 миллионов пользователей, в его магазине доступно 1504 игры, сервису принадлежит более 70% рынка цифровой дистрибьюции. Хотя платформа стартовала не без проблем (см. врезку).

ОРАНЖЕВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Разумеется, свято место пусто не бывает. В июне 2011 года на лавры Steam посягнула **Electronic Arts** со своим сервисом **Origin**. По сути, EA предлагала игрокам ровно то же самое, что уже давно существовало на платформе Valve. То есть те же социальные элементы, возможность быстрой доставки обновлений, скидки, акции и так далее. Несмотря на то, что ранее игры Electronic Arts весьма успешно продавались через тот же Steam, компания решила объявить Valve открытую войну, создав нечто очень похожее, но оранжевого цвета.

Аппетиты EA легко понять. Steam приносит Valve постоянный доход и является своего рода финансовым страховочным тросом, позволяющим компании без волнений делать свои игры столько, сколько нужно. Да и возможность отхватить хоть какой-то кусок цифрового пирога Steam сама по себе дорогого стоит. К тому же на руках у Electronic Arts была пара внушительных козырей-игр, которыми компания могла демонстративно бойкотировать Steam (например, **Battlefield 3**) и тем самым силком заставить людей пользоваться Origin. Не совсем спортивное поведение, но на войне все средства хороши, верно?

На первых порах Origin критиковали все кому не лень — в конце концов, зачем нам второй Steam, если и первый вполне себе здравствует? Сервису EA пророчили быструю смерть или — в лучшем случае — довольствование скромными объедками с барского

Название Steam (пар) своему сервису Valve (вентиль) дали не просто так. Таким названием боссы компании хотели закрепить в сознании общественности неразрывную связь сервиса и его создателя. Ну, кхм, «вентиль, который выпускает пар»…

У Гейба Ньюэлла, главы Valve, жизнь, что называется, удалась: и игру-легенду сделал, и Steam поднял, и остается время на маленькие человеческие слабости.

Поклонников вселенной Mass Effect — превеликое множество, так что с релизом третьей части можно ожидать резкое увеличение числа активных пользователей в Origin.

На старте Origin Battlefield 3 явился для сервиса костылями, которые удерживали платформу EA от полного забвения. Сейчас положение у Origin куда более устойчивое, но сервису еще есть куда стремиться.

стола Steam. Действительно, ругать Electronic Arts и Origin было за что, да и сейчас есть за что. В отличие от Steam, сервис EA без стеснения собирает информацию о компьютерах пользователей, причем в том числе данные, не относящиеся напрямую к Origin и установленным играм, чем создает благодатные условия для развития паранойи. К тому же EA отличилась тем, что уже в первые месяцы работы платформы проводила жесткие репрессии, в ходе которых забанила аккаунты ни в чем не повинных пользователей.

Но даже несмотря на это, Origin рос и продолжает расти. Electronic Arts привлекает к сотрудничеству все больше и больше издателей и расширяет библиотеку игр. Еще 11 издателей согласились распространять свои игры через Origin. В их числе **Robot Entertainment** (**Orcs Must Die**), **CD Projekt RED** (**The Witcher 2**), **1C** («**Ил-2 Штурмовик**»), **N3V Games** (**Arcania: Gothic 4**) и другие. А ожидаемый **Mass Effect 3** так и вовсе появится исключительно на платформе EA, так что желающим узнать окончание космической саги именно на PC волей-неволей придется пользоваться Origin. Таким образом, благодаря стараниям Electronic Arts сейчас в Origin почти шесть миллионов пользователей, и можно ожидать только еще больший рост после релиза некоторых эксклюзивных хитов.

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

Скептическое отношение к Origin, вероятно, не совсем оправданно. С одной стороны, у этого сервиса и у Steam во многом похожая история, ведь платформа Valve девять лет назад начинала примерно с того же — пользователи сопротивлялись, никто не понимал, зачем это все нужно, но в итоге все сложилось как нельзя лучше. Более того, из-за усилий Valve у Origin есть самая настоящая фора. Origin пришел в мир, с которым уже случился Steam: люди уже привыкли к таким сервисам и уже давно не воспринимают цифровую дистрибьюцию в штыки, так что Origin поспевает на все готовенькое. С другой — Steam в свое время не любили просто потому, что не любили цифровую дистрибьюцию в целом, а Origin не любят именно за то, что он плохо сделан. Будь это проект **Google** или **Apple**, его бы наверняка уже свернули как несостоятельный. Но в EA сражаются и продолжат сражаться.

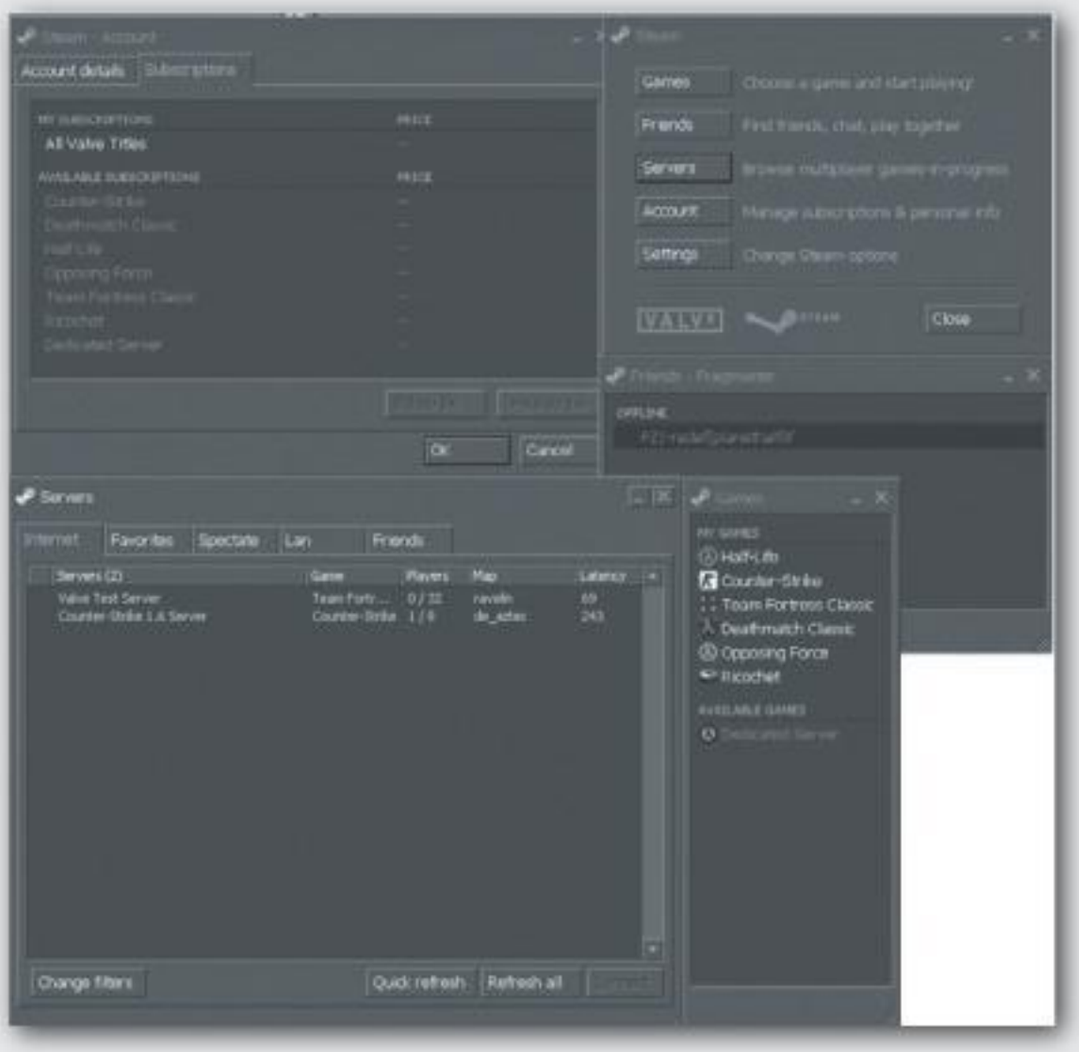
И эта схватка обернется для нас, простых игроков, чем-то по-настоящему интересным. Глава европейского подразделения EA Ханс Уве отметил: «Если смотреть на ситуацию со стороны покупателя, то любая конкуренция на рынке есть несомненное благо. Конкуренция и выбор идут рука об руку». С этими словами трудно не согласиться — конкуренция есть благо для любого рынка, и в борьбе за пользователя Steam и Origin не остановятся ни перед чем, включая частые распродажи, скидки и кучи других приемов, которые будут рождаться в головах маркетологов Electronic Arts и Valve. Балом будет править тот, кто сможет оставить как можно больше пользователей довольными. Учитывая, что в EA и Valve сидят далеко не глупые люди, можно ожидать также и кулуарные заговоры по переманиванию самых ожидаемых игр на свои платформы и присвоению им статуса эксклюзива. Словом, Origin нельзя не пожелать успехов. ■

В публичных заявлениях Гейб Ньюэлл без устали повторяет, что инициатива EA ему не по нраву. По мнению главы Valve, сотрудничество с EA для всех было бы куда выгоднее, нежели открытое противостояние.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ

Во времена, когда интернет-каналы были узкими, а в подземных переходах еще можно было отыскать развалы с записанными на болванки «Анталогиями **Max Payne**, **Silent Hill**, **Quake**», Steam был совсем другим. По правде говоря, путь к сердцу массового игрока сервису Valve приходилось прокладывать через пот, кровь и слезы — причем по большей части самих пользователей, которые никак не могли понять, что это за зверь такой и зачем он нужен.

Своим появлением Steam во многом был обязан популярности Counter-Strike. Существовавшая ранее система поиска сетевых игр, известная как World Opponent Network, или просто WON, потихоньку изживала себя и была жутко неудобной. Так, каждое маломальски важное обновление на несколько дней нарушало нормальную работу серверов — пока пользователь скачает апдейт и пока соответствующие заплатки доберутся до серверов, проходило много времени. Если учесть, что годы игры в мультиплеерные шутеры вроде Counter-Strike весьма пагубно сказываются на психической уравновешенности некоторых людей, легко представить, с какой яростью общественность встречала каждый апдейт, мешавший нащелкать пару фрагов после напряженного рабочего дня.



Каким Steam был…

Решив изменить ситуацию, Valve обратилась в несколько компаний, включая Microsoft, Yahoo! и RealNetwork, с предложением разработать программу, которая бы служила одновременно и программой-апдейтером, и античитом, и браузером серверов. К сожалению или к счастью, сторонние компании отклонили просьбу Valve, и компания приступила к разработке собственными силами.

В конце 2003 года официально запущенный Steam был намертво припаян к одновременно вышедшей Counter-Strike 1.6. Как это обычно бывает, игровое сообщество восприняло инновации в штыки. Еще непрочно стоящий на ногах сервис не раз «падал» от наплыва игроков, безбожно глючил и всем своим поведением провоцировал некоторых игроков рвать на себе волосы. Вот лишь некоторые гневные посты, сотрясавшие сопричастные форумы по Counter-Strike и вышедшей годом позже **Half-Life 2**.

NixxStyle: *Зачем, зачем, зачем, ЗАЧЕМ ВЫ УБИЛИ WON?! Он всем нравился, все было прекрасно, но нет же — надо потратить кучу денег, извести нервы фанатов и насильно заставить пользоваться этим долбанным Steam! Если мне захочется выбесить себя, я могу пойти собирать пазл из пяти тысяч кусочков, но, когда я прихожу домой и запускаю Counter-Strike, я хочу ИГРАТЬ, а не терпеть гребаные глюки гребаного Steam!*

Corvin47: *Valve, какого черта?! Я поиграл в пиратскую версию Half-Life 2, она мне понравилась, и я решил поддержать вас деньгами — купил лицензионную версию. Я установил ее, скачал все апдейты, приготовился играть, но этот ваш долбанный Steam нашел на моем винте нелицензионную версию HL2, вежливо извинился и сообщил, что в связи с попытками спиратить продукцию Valve мой аккаунт забанен! Я же, <censored>, даже лицензионную версию ни разу запустить не успел, мать вашу! А этот Steam мне чуть ли не средний палец показал!!! Valve, какого черта?!*

ssSoRlacKss: *У меня не очень хорошее соединение с интернетом. Я купил Half-Life 2. Я установил апдейты. Пару раз за время обновления связь сетью прерывалась. Видимо, какие-то файлы не скачались. В итоге вместо иконок интерфейса у меня большие белые буквы. Вместо прицела — большая белая Q. БОЛЬШАЯ, <censored> БЕЛАЯ Q!!! Переустановка и проверка на недостающие файлы, которые все рекомендуют в вашей службе техподдержки, ничем не помогают. Я сейчас в Рейвенхольме и вынужден целиться в головы зомби через огромную белую Q… Valve, гори в аду.*

…каким он стал.

Впрочем, в Valve, даже несмотря на резко негативное отношение части пользователей, продолжали совершенствовать и развивать Steam. Регулярно выходящие обновления постепенно закрыли главные дыры платформы, и постепенно в сервис стали проникать игры сторонних разработчиков — **Rag Doll Kung Fu** и **Darwinia**. Тогда-то Valve стало понятно, что Steam может стать не просто «домашней» платформой для своевременной установки обновлений и уютным магазинчиком имени самой Valve, но и замечательным средством для продвижения цифровой дистрибьюции игр в массы.

МНЕНИЕ ЛЮДЕЙ ИЗ ИНДУСТРИИ

СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН, NIVAL

В данный момент сервис Origin оперирует компания Digital River, а сервис Steam — команда Valve. Пока ситуация сохраняется, мне сложно представить, что Origin сможет тягаться на равных со Steam, у них сильно выше время реакции. Но теоретически — да, полноценная конкуренция возможна. У Steam сейчас, по сути, монополия на интересном рынке, эта ситуация не может сохраняться вечно. Если не Origin, то кто-то другой наверняка откусит 15-20%.

ТОМ ХОЛЛ, LOOT DROP

Конечно, я люблю Steam, но у Electronic Arts есть определенная база игр, при помощи которых они могут перетянуть часть рынка на себя. В целом же это не война, а просто еще один шаг на пути к светлому будущему, когда цифровая дистрибьюция захватит мир. Так что у этого рынка все будет хорошо, с Origin или без.

Мнение простого пользователя

МАКСИМ БУРАК

Игрок из рабочих кварталов, фанат цифровой дистрибьюции

Origin насильно стал частью жизни многих игроков на PC. И после более-менее глубокого знакомства с платформой всем нормальным людям становится ясно, что привязка сервиса к крупным релизам издателя — ее единственный шанс.

Origin — это постоянно норовящие сползти куда-то надписи, непонятные обозначения «Доступно для загрузки» у игр, которые выходят только через несколько месяцев, разноцветные картинки «Загрузите сейчас», стремящиеся быть максимально непохожими друг на друга. Каждый элемент страницы просто кричит о своей уникальности и желании выделиться на фоне соседа или даже раздавить его. Это все похоже не на цифровой магазин, а на случайно сгенерированную страницу с рекламой, которую вы добровольно скачали и установили себе на компьютер.

Привыкнуть к интерфейсу программы невозможно, это ощущение можно сравнить только с дискомфортом от тесной обуви. Причем постоянно посещает мысль, что над «башмаком» от EA работало 10 человек, не догадывающихся ни о целях работы, ни о существовании друг друга. Зачем они вдруг решили оставлять в моей библиотеке все запускавшиеся демоверсии даже после их удаления? Что это за кнопка такая? Что значат эти строки? Что это вообще такое?

В Origin нет хорошего способа организации библиотеки игр, а ведь библиотекой игр она, по сути, и является. По умолчанию включен режим отображения с обложкой: весь экран покрывается громадным ковром из никак не регулирующихся картинок. Не каждого устроит такой вид, но для них существует второй доступный режим — отображение списком. В этом случае раздел «Мои игры» превращается в таблицу с какими-то ненужными полями, описывающими не только дату прошлого включения, но и, кажется, душевное состояние игры — готовность к запуску, загрузке или только к выходу. Отдельный интерес вызывает пункт с датой приобретения, информация в который попадает не из чека покупки, а, видимо, из сводок погоды неуверенного в себе метеоролога: цифры так и норовят то постареть, то сбросить пару месяцев. Мало того, что сама по себе ценность данной информации сомнительна, так ввиду махинаций с цифрами в принципе возникает вопрос о том, стоило ли под ее нужды отводить столь огромное пространство.

Но самое интересное ожидает пользователя при коммуникации с одушевленной частью платформы — технической поддержкой. В конце осени я решил отменить предварительный заказ на Syndicate и первым делом ознакомился с условиями и нюансами этой операции. Там все казалось простым и доступным: отправляй необходимую информацию в техподдержку EA не позднее чем через 2 месяца после предзаказа, и все деньги вернут. Оформил, отправил и… просидел неделю без ответа. Обновил обращение, но на другом конце все равно молчат. Окей, через месяц создал еще одно обращение, которое в конце января все же удостоилось внимания. Правда не от живого человека, а от автоматической рассылки компании. Меня поблагодарили за то, что я выбираю продукты EA, сообщили о закрытии обращения и предложили связаться с ними снова, если опять возникнут какие-то проблемы. Спасибо огромное.

Если когда-то кто-то и отхватит какой-то серьезный процент рынка Steam, то это явно будет не Origin. Есть ощущение, что в EA заработали бы гораздо больше, покорно продавая игры у Valve и выплачивая все необходимые отчисления, если только Origin для них — не принципиальный имиджевый проект. Но какой имидж на рынке цифровой дистрибьюции сложится у компании, которая позволяет себе такое?

ПОЧЕМ ГРИБОЧКИ?

Зачем бюджеты игр держатся в строжайшем секрете

Нам постоянно напоминают о том, что разработка игр — дело затратное. Над ведущими AAA-тайтлами денно и нощно трудятся сотни человек, от программистов и дизайнеров до бета-тестеров и офисных уборщиков. Игровые бюджеты уже давно догнали бюджеты голливудских фильмов, и есть все основания полагать, что в ближайшем будущем они будут только расти. В частности, с переходом на новое поколение консолей разработка обычно дорожает чуть ли не вдвое.

Но вот что странно: в то время как кинокомпании направо и налево растрезвонивают свои девятизначные счета (бюджет порой указывают даже на постерах и обложках DVD — как правило, суммы называют вообще до начала съемок), игровые компании предпочитают играть в глубоко законспирированных шпионов и держать рот на замке. Почему мы так мало знаем о тех миллионах долларов, что идут на разработку наших любимых игр? Мы изучили соответствующие высказывания людей из индустрии, заботливо вырезав предшествующее каждому ответу «А черт его знает!».

БРАЙАН РЕЙНОЛЬДС, ZYNGA

Потому что информация о бюджете — это лишнее. Когда ты потратил уйму времени на то, чтобы понять бизнес-модель и как делать деньги на играх, ты же не хочешь, чтобы все вокруг узнали, насколько хорош этот бизнес. Если все идет гладко, последнее, что тебе нужно, — это лишние люди, которые тоже хотят заняться твоим делом: «Ух ты, у них затраты такие низкие, а прибыли такие большие. Почему бы не заняться тем же и не составить им конкуренцию?» Ну а если все идет плохо, тебе не нужно, чтобы кредиторы пришли за тобой в самый неподходящий момент.

МАРК МЕРИЛЛ, RIOT GAMES

Быть может, потому что большинство игр себя не окупает. Правило 80/20 работает и в игровой индустрии, где только 20% игр становятся по-настоящему финансово успешными. В конце концов, людям в нашем деле не очень хочется, чтобы другие знали, сколько мы тратим. Хотя мы в Riot Games всегда были довольно открыты в этом вопросе.

ДОН ДЖЕЙМС, NINTENDO

Потому что в игровой индустрии бюджет постоянно меняется. В кино, как я понимаю, бюджет более или менее статичен, и ты либо превышаешь установленный бюджет, либо остаешься в его рамках. В игровой индустрии тебе приходится долгое время работать над проектом до тех пор, пока все не будет на своих местах, пока ты не поймешь, что он готов к релизу, — и бюджет постоянно меняется.

РОБЕРТ БОУЛИНГ, INFINITY WARD

Я думаю, стоимость самой разработки не так важна, как затраты на маркетинг. Сейчас, как мне кажется, у нас до абсурда раздутый бюджет на текущие проекты — мы делаем **Call of Duty**, который легко можно было бы и сократить. Так что я, пожалуй, не буду распространяться о нашем бюджете слишком подробно, потому что это как-то даже неудобно — говорить о столь больших цифрах. Я считаю, что в нашем деле нужно быть в меру скромным.

ТИМ СУИНИ, EPIC GAMES

Epic всегда была открытой компанией, так что мы можем вполне свободно говорить о наших бюджетах. По-моему, многие компании напрасно пытаются применять в ходе разработки различные драконовские методы и после всего по разным причинам им попросту стыдно оглашать данные о потраченных деньгах. Мы открыто заявили, что первая **Gears of War** обошлась нам в 10-12 миллионов долларов. Не могу сказать точные данные по **Gears of War 3**, но это гораздо бо́льшая цифра, потому что над триквелом работало куда больше человек на протяжении еще большего количества времени.

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ, VALHALLA GAMES STUDIOS

Раскрывать подобную информацию — это не круто. Вот и все.

АМИР РАО, SUPERGIANT GAMES

Я могу говорить об этом как небольшой инди-разработчик. Мы вложили все наши сбережения, чтобы сделать **Bastion**, и нас очень часто спрашивают — сколько же стоила разработка? И обычно под этим вопросом имеется в виду нечто вроде «Сколько мне нужно потратить денег, чтобы создать такую же игру?». И, по-моему, ответ на этот вопрос вряд ли даст человеку хоть какое-то представление о том, через что приходится пройти в процессе создания игры. Другое дело, когда такой вопрос задает издатель. И я думаю, что многие избегают ответа на этот вопрос отчасти потому, что, если разработка стоила тебе мало, ты не хочешь, чтобы издатель подумал, что твоя игра — дешевка. И наоборот: если ты угрохал состояние на создание игры, ты не хочешь, чтобы издатель это знал, потому что, возможно, ты сам хотел, чтобы проект получился чуть качественнее. То есть при ответе на вопрос о бюджете ты в любом случае проиграешь.

СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН, NIVAL

Публичные компании объявляют бюджеты игр, они обязаны это делать по закону. А что касается частных компаний, то не всегда понятно, какую выгоду они могут извлечь, сообщив о своем бюджете? Игрокам эти цифры не очень важны, им нужно, чтоб игра была хорошая. Исключение — очень высокие или очень низкие бюджеты, это хороший новостной повод. Но если ты сделал среднюю игру за средние деньги, то хвастаться бюджетом особо смысла нет.

ТОДД ГОВАРД, BETHESDA

Вот что я думаю: это вовсе не какая-то корпоративная политика по неразглашению бюджетов. Я, например, не хочу, чтобы на ожидания тех же фанатов **The Elder Scrolls** как-то влияли цифры в графе «Затраты». Мне бы хотелось, чтобы покупатель прежде всего спрашивал себя: «Какие впечатления у меня остались от этой игры за 60 баксов, которую я выбрал из ряда ее соседей по полке с тем же ценником?» Не имеет никакого значения, сколько мы тратим денег, и я не хочу, чтобы это как-то влияло на то, что люди думают о нашей игре.

ТОМ ХОЛЛ, LOOT DROP

Это просто из-за того, что индустрия молодая и все эти процессы еще не слишком отлажены. Плюс фильмы, как правило, делаются людьми, которые собрались вместе, поснимали и разошлись, а игровые студии — это команды со своими личными секретами. Да и какая, в конце концов, разница, сколько кто денег потратил? Веселись, пытайся развеселить других и надейся, что твои старания принесут прибыль.

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг **
3 апреля	**Devil May Cry HD Collection**	Переиздания трех первых игр серии Devil May Cry, выходивших ранее на PlayStation 2 (360, PS3).	80%
3 апреля	**Kinect Star Wars**	Игра для Kinect, которая позволит почувствовать себя настоящим джедаем. Во всяком случае, в теории (360).	60%
24 апреля	**Prototype 2**	В сиквеле Алекс Мейсер стал совсем уж непобедимым, но на свою беду инфицировал сержанта Джеймса Хеллера, и теперь тот жаждет мести. За него и будем играть (PC, 360, PS3).	75%
Апрель	**Fez**	До изжоги милый инди-платформер, который прикидывается плоским, но на самом деле — трехмерный (360).	90%
8 мая	**Starhawk**	Идейный наследник сетевого шутера Warhawk с элементами стратегии в реальном времени (PS3).	70%
15 мая	**Game of Thrones**	Стратегию во вселенной «Игры престолов» люди из Cyanide Montreal уже успешно завалили. Посмотрим, что будет с RPG (PC, 360, PS3).	50%
18 мая	**Max Payne 3**	Макс Пейн возвращается. Еще более циничный, еще более нуарный, еще более кинематографичный. Но именно Макс Пейн, а не Брюс Уиллис. (PC, 360, PS3).	ХИТ
22 мая	**Dragon's Dogma**	Судя по всему, главной ценностью диска с игрой будет наличие на нем демоверсии Resident Evil 6 (360, PS3).	60%
22 мая	**Risen 2: Dark Waters**	Неофициальное продолжение «Готики» ко второй части ударилось в пиратскую романтику, оставаясь при этом чистокровной ролевой игрой (PC, 360, PS3).	75%
22 мая	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Весна	**Counter-Strike: Global Offensive**	Всемирно известная «контра» в представлении не нуждается. Новая версия будет красивее, дружелюбнее к новичкам и выйдет не только на PC, но и на приставках (PC, 360, PS3).	80%
Весна	**DotA 2**	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Весна	**Sorcery**	Игра, которая должна была показать все сильные стороны PS Move, выходит спустя долгое время после его релиза. Лучше поздно, чем никогда (PS3).	75%
Весна	**Torchlight 2**	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games скоро выпустит уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
5 июня	**Inversion**	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
19 июня	**The Secret World**	Мистическая MMORPG, которая пытается доказать, что мир духов находится прямо под носом у современного общества (PC).	80%
29 июня	**Spec Ops: The Line**	Шутер от третьего лица с экстравагантным местом действия: Дубай, разрушенный небывалой песчаной бурей	85%
20 ноября	**Resident Evil 6**	Очень многообещающее на вид продолжение самого известного зомби-хоррора, который в пятой части немного подрастерял былое величие (PC, 360, PS3).	90%
16 октября	**BioShock Infinite**	Третья часть прекрасной игры от Кена Левайна сменит декорации и перенесет нас из подводного города в воздушный мегаполис (PC, 360, PS3).	ХИТ
Осень	**Aliens: Colonial Marines**	Шутер-продолжение событий фильма «Чужие». Благословение самого Ридли Скота уже получено, так что есть шанс на неплохую игру (PC, 360, PS3).	75%
2012	**Diablo 3**	Лучшая Action/RPG в мире возвращается спустя всего каких-то десять лет забвения (PC).	ХИТ

Kinect Star Wars

Fez

Starhawk

Max Payne 3

Sorcery

The Secret World

Spec Ops: The Line

УШЛИ НА «ЗОЛОТО»***

Название игры	Описание	Рейтинг **
Armored Core 5	Очередной виток противостояния гигантских человекоподобных роботов. Несмотря на тематику, игра у нас не очень популярна (360, PS3).	70%
Birds of Steel	Продолжение авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» от отечественных разработчиков (360, PS3).	75%
I Am Alive	Экшен про то, как обычный человек пытается выжить в разрушенном мегаполисе (360, PS3).	80%
Kid Icarus: Uprising	Крылатый паренек ангельского вида сражается с ордами дьявольских чудищ. Но так как игра от Nintendo, то даже дьявольские чудища в ней улыбаются (3DS).	75%
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Ремейк самой лучшей, третьей части похождений Солида Снейка для 3DS, вовсю использующий трехмерные возможности консоли для нагнетания атмосферы (3DS).	80%
Ninja Galden 3	Ниндзя Рю Хаябуса снова выпускает кишки своим многочисленным врагам. (360, PS3).	80%
Ridge Racer Unbounded	Совершенно внезапно «вечный лаунч-тайтл» Ridge Racer выходит на уже давно существующих платформах. Включая PC, чего не было вообще никогда (PC, 360, PS3).	75%
Street Fighter X Tekken	Рю чистит лицо Хейхати Мисиме, Хвоаранг меряется ногами с Чун Ли, а Зангиеф пытается укротить медведя Куму. Ну это просто праздник какой-то! (PC, 360, PS3)	80%
Silent Hill: Downpour	Давно скатившийся в непотребство ужастик в который уже раз пытается восстать из пепла. Получится ли? (360, PS3)	60%
Silent hill HD Collection	Ремейки двух лучших частей Silent Hill: второй и третьей (360, PS3).	75%
Shoot Many Robots	Сайд-скроллер, в котором — кто бы мог подумать! — нужно уничтожить как можно больше роботов (360, PS3).	70%
Sine Mora	Двухмерный шутер от авторов No More Heroes. И с музыкой Акиры Ямаоки (360).	75%
Warriors Orochi 3	Еще одна игра а ля Dynasty Warriors в жанре «вы один против миллиарда китайцев» (360, PS3).	50%
Yakuza: Dead Souls	Хулиганский спин-офф серии Yakuza, в котором японской мафии придется воевать с живыми мертвецами (PS3).	70%

Armored Core 5

Birds of Steel

Ridge Racer Unbounded

Yakuza: Dead Souls

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

ЧТО? Первая онлайновая игра от Crytek

ГДЕ? Гарна Україна, киевский офис Crytek

ЖАНР
Шутер

ИЗДАТЕЛЬ
Crytek

РАЗРАБОТЧИК
Crytek Kiev

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Mail.Ru Group

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
wf.mail.ru

Алексей Моисеев

WARFACE

ПОКАЖИ ЛИЧИКО

Когда люди узнают, что **Crytek**, авторы **Far Cry** и обеих частей **Crysis**, делают бесплатный онлайновый шутер, то первым делом обычно хватаются за сердце, а после начинают грязно ругаться. Как же так? Компания, создающая отличные полноценные игры, вдруг ступила на скользкую дорожку условно-бесплатного ширпотреба? Караул! Измена!

Если в этих строчках вы узнали себя, советуем прежде всего успокоиться. Crytek не отказывается от производства дорогих блокбастеров (следите за анонсами) ради легкой наживы на богатой ниве онлайновых игр. Компания просто решила попробовать нечто для себя новое. Главная цель — прежняя, разработать отличную игру. Но к ней добавилась вторая, но не менее монументальная задача: сделать эту игру доступной как можно большему числу игроков. Чтобы убедиться в чистых помыслах разработчиков и развеять все сомнения (которые, чего уж там, были и у нас), мы отправились в киевское подразделение Crytek и лично ознакомились с **Warface**.

Чужой среди своих

Именно в Киеве идут основные работы над игрой, так что ее с чистой совестью можно назвать отечественной разработкой. Как уже было сказано, Warface — это бесплатный онлайновый шутер, которому предстоит бороться за место под солнцем с десятками себе подобных. Но даже на первый взгляд он выгодно отличается от конкурентов. Мы все как-то привыкли, что бесплатные игры внешне не слишком далеко ушли от **Counter-Strike 1.6**: бедненькое окружение, аляповатые модели спецназовцев и бандитов, абстрактные карты, представляющие собой нагромождение грузовых контейнеров или даже просто больших и маленьких валунов, — одним словом, бедненько. Поэтому, когда видишь Warface вживую, случается небольшой культурный шок — иг-

Когда мы говорим, что внешне игру легко спутать с коробочными блокбастерами, мы имеем в виду вот это.

Подкат на заднице наверняка будет пользоваться большим спросом в мультиплеере.

Управлять техникой в игре пока нельзя, но иногда можно будет натолкнуться на союзные танки и использовать их как мобильные укрытия.

ру очень легко спутать с обычными однопользовательскими шутерами.

«Виноват» в этом движок CryENGINE 3, тот же самый, на котором работает **Crysis 2**. Конечно, Warface выглядит не настолько круто. Майкл Крах, продюсер Warface, не упускает возможности еще раз напомнить нам, что очень важно соблюсти баланс между технической навороченностью и доступностью игры для большинства людей, даже если у них не самые мощные компьютеры. Так что ждать фотореалистичной графики и разрушаемости а-ля **Battlefield 3** не стоит. Тем не менее, на наш субъективный взгляд, чисто внешне Warface ничем не уступает мультиплееру последних игр серии **Call of Duty**.

А вот во внутреннем содержании различия есть, причем довольно существенные. Начать с того, что воевать нам предстоит в ближайшем будущем, причем особо подчеркивается, что никакой научной фантастики, как в Crysis, не будет. Максимум — некоторые прототипы боевой техники, которые сейчас разрабатываются или проходят испытания. В будущем, правда, по версии Crytek, нас все равно ничего хорошего не ждет: ООН самораспустилась, каждая страна тянет одеяло на себя, то тут, то там вспыхивают локальные конфликты. Кому отойдет очередная скважина с нефтью, решают полуправительственные организации наемников. Warface как раз и является такой организацией, только секретной, и без работы ей сидеть явно не придется.

Позвольте вашу руку

Каждый божий день наемников, а значит и вас, будут ждать новые миссии. Это одна из основополагающих особенностей игры: помимо обычных сражений с другими игроками, ежедневно будут генерироваться кооперативные миссии, которые можно будет проходить в компании с тремя друзьями (или совершенно незнакомыми людьми). Противниками здесь будут выступать компьютерные бойцы, а задача перед вашим отрядом может ставиться почти любая: кого-то защитить или спасти, что-то уничтожить или захватить, а то и вовсе разобраться с каким-нибудь крутым боссом.

Здесь чрезвычайно важна командная работа. Бежать вперед сломя голову имеет смысл только на легком уровне сложности, в противном случае отряд ждет быстрая и неминуемая гибель. В идеале в строю не должно быть бойцов с одинаковой специализацией. Классов как раз четыре: штурмовик умело обращается с винтовкой и может подкинуть напарникам патронов, инженер стреляет из пистолетов-пулеметов, чинит броню и минирует все, до чего может дотянуться, медик воюет при помощи дробовика и умеет оживлять безвременно почивших товарищей, и лишь снайпер стоит немного особняком — он никому не помогает напрямую, а предпочитает держаться позади и снимать врагов хедшотами. Зато, если разработчики не передумают, в финальной версии ему дадут специальные скалолазные перчатки, которые позволят в одиночку забраться туда, куда в другой ситуации без помощи товарища не залезешь.

Взаимодействие с командой не ограничивается только подкидыванием патронов и разрядами дефибриллятора — весь уровень нужно проходить, регулярно помогая друг другу. Враги нападают с разных сторон, и постоянно возникают ситуации, когда приходится прикрывать спину товарища. Также напарника можно подсадить на какой-нибудь балкончик или крышу здания, откуда тот сможет эффективно поддерживать огнем отряд и быстро снимать снайперов, которых с земли не всегда хорошо видно.

В борьбе с боссами грамотная координация так и вообще жизненно необходима. Пока заявлено три разновидности боссов: солдат в толстенной броне под кодовым названием «джаггернаут», управляемый робот в три человеческих роста и самый страшный враг — боевой вертолет. В борьбе с ними обязательно нужно, чтобы кто-то отвлекал огонь на себя, в то время как остальные пытаются расстрелять слабое место противника. У джаггернаута это батарея на спине, у робота — кокпит, а в вертолет просто нужно умудриться попасть из гранатомета, что сделать крайне непросто.

Один в поле не воин

Пройдя боевой инструктаж, мы в компании других журналистов наконец-то оказались за компьютерами. Для знакомства с игрой (все мы сели за нее в первый раз в жизни) решено было сначала пробежать кооперативный уровень. Кстати говоря, и после релиза начинать играть в Warface лучше всего с коопа. Здесь можно спокойно разобраться, как все работает, прежде чем соваться в мульти-

Слева направо: штурмовик, инженер, снайпер, медик.

Взаимопомощь в игре не для галочки. Чтобы достигнуть высших строчек в рейтингах, без взаимодействия с командой не обойтись.

плеерные баталии с живыми оппонентами.

На экране прочно обосновался редактор персонажей, где, как выяснилось, можно снарядить бойца всем необходимым: выбрать оружие, гранаты, гаджеты, прицелы, глушители, броню — в общем, подготовить солдата к предстоящему сражению. Вся экипировка покупается, точнее, арендуется за игровые деньги, выдаваемые за успехи на поле боя. Напротив некоторых щегольски разукрашенных стволов красуются изображения монеток с коронами — ими будут награждаться самые успешные команды, набравшие по итогам ежедневных миссий максимум очков.

Как следует приодевшись, мы обнаруживаем себя в вертолете. Пока он подлетает к пункту высадки, можно высунуться в специально предназначенные для этого окошки и немного размяться, постреляв по первым врагам. Тир продолжается недолго, вскоре вертолет приземляется, и дальше предстоит месить грязь кирзой. Вначале все идет неплохо — отряд бодро бежит вперед, вражеская пехота воюет довольно вяло. Ради интереса помогаю преодолеть стену напарнику — выясняется, что после этого можно либо остаться на земле, либо воспользоваться помощью свисающего с забора товарища и вдвоем перелезть через барьер. Оказавшись по ту сторону, легко заходим в тыл к спецназовцам со щитами, один из которых уже повалил третьего бойца нашего отряда на землю и с удовольствием лупцевал его дубинкой. Всадив очередь в спину щитоносца (спереди он почти неуязвим), спасаем приятеля, латаем дыры в его бронежилете, зачищаем местность... И вдруг из-за угла гордо выплывает джаггернаут с миниганом наперевес.

Тут выяснился один неприятный нюанс — в команде не оказалось ни одного медика. Два бойца слегли почти сразу, еще двое с незначительным успехом пытались попасть по батарее на спине мини-босса. Закончилось все ожидаемо: после непродолжительной, но суетливой беготни пришлось начинать миссию сначала. Но на этот раз уже по уму, договорившись, кто кем будет играть.

Только хардкор

Второй заход оказался намного успешнее, при этом он отличался от первого. Враги нападали с других позиций, да и состав их отличался. Как пояснил Михаил Хаймзон, творческий директор игры, это сделано специально, чтобы, во-первых, было интереснее и, во-вторых, нельзя было выучить уровень назубок и проходить его с закрытыми глазами, пытаясь побить рекорды других команд.

Легко пройдя миссию, мы потребовали чего-нибудь посложнее. Михаил хитро прищурился, и стало понятно, что ничего хорошего нас не ждет. После загрузки другого задания на высоком уровне сложности прошло, может быть, секунд тридцать, прежде чем все четверо бойцов пали смертью храбрых. Причем враги не изменились: у них такое же оружие и столько же здоровья, просто они стали точнее стрелять. Стало понятно, что именно здесь за звание лучших будут бороться сплоченные хардкорные команды. Темп игры радикально изменился — пришлось ползать на пузе, прятаться за машинами и колоннами и прикрывать, прикрывать, прикрывать друг друга. Вокруг джаггернаута команда вертелась минут десять. Когда того отделяла от кончины пара очередей, Михаил дал ценный совет медику — добить гада дефибриллятором. В отличие от обычных пуль, током можно приложиться к бронированному сопернику с любой стороны, хотя подходить к нему вплотную, конечно, весьма опасно.

С грехом пополам мы доковыляли до места финальной схватки с роботом, которого обычным оружием убивать долго и муторно. Пришлось носиться по арене, подбирать заряды для гранатомета и методично скармливать их водителю в бронированном кокпите. Спустя еще десять минут мы, совершенно измученные, но счастливые наблюдали, как разваливается на части грозная машина. Осталось только добежать до «вертушки» и улететь восвояси. Уже в самом конце Михаил пошутил: «Самое нелепое окончание миссии — это когда кто-нибудь бросает гранату внутри вертолета...» Смеяться почему-то не хотелось.

Клейморы, как и в Call of Duty, бесят. К тому же в Warface их очень сложно заметить.

Просто война

Как можно легко догадаться из вышеописанного, Warface есть что предложить и казуалам, и хардкорным игрокам. Некоторые опасения насчет сложных миссий все-таки возникают, очень легко соблазниться и начать продавать за реальные деньги предметы, которые бы облегчали прохождение. На любой вопрос о монетизации игры все причастные к ее разработке, как мантру, повторяют: «Мы не думаем о бизнес-модели, для нас главное — сделать классную игру». Так что можно только догадываться, за что с игроков будут брать деньги. Наверняка можно будет покупать в вечное пользование оружие и гаджеты, которые за игровые монеты берутся в аренду на определенный срок (от пары часов до нескольких недель). Наверняка будут какие-то статусные товары, например, вызывающая раскраска для оружия. Наверняка за деньги предложат ускорить прокачку. Но что будет точно, мы выясним только после релиза игры.

Самое главное — чтобы все было в разумных пределах. Майкл Крах успокаивает нас словами о том, что шутеры — это не MMORPG, здесь все-таки очень важны навыки играющего. Более того, Майкл заверил, что стать топовым игроком можно будет, вообще ничего не покупая за реальные деньги.

Также остаются некоторые сомнения насчет PvP. Ведь помимо кооператива будет и стандартный соревновательный мультиплеер. Сыграв пару матчей, мы пришли к выводу, что здесь каких-то откровений ждать не стоит. Процесс очень сильно напоминает Modern Warfare — такие же быстрые бои, такие же тесноватые карты и такие же режимы игры. Впрочем, здесь работают те же правила, что и в коопе: соратникам можно помогать, подсаживать их на крыши и балконы, оживлять, делиться патронами и так далее. Так что сплоченным командам будет где развернуться.

Тут, к слову, очень пригодились еще две интересных особенности игры, не столь важные в сражениях с ботами. Первая — это лихой подкат на заднице. Как следует разогнавшись, можно плюхнуться на пятую точку и проехать на ней несколько метров, что помогает быстро протиснуться в дыры в заборах или подкатиться к врагу и всадить ему заряд дроби в пузо. Вторая — возможность прямо во время матча нацепить на винтовку другой прицел, глушитель или штык-нож. Система очень похожа на кастомизацию оружия из обеих частей Crysis и позволяет на лету подстроиться под ситуацию. Но в целом от PvP впечатления пока остались нейтральные: сделано недурно, но каких-то новых эмоций, в отличие от коопа, не вызывает.

Щитоносцы обожают сбивать солдат с ног и обрабатывать дубинкой.

■■■

Warface пока видится нам первой бесплатной онлайновой игрой с человеческим лицом. Ее создают люди, для которых на первом месте стоит качество, и именно поэтому Warface не стыдно показать человеку, который не приемлет философию free-to-play. Майкл Крах считает, что в будущем граница между бесплатными и классическими коробочными проектами если не исчезнет полностью, то как минимум сильно размоется и аббревиатура f2p окончательно перестанет быть ругательством для серьезно увлеченных играми людей. Warface сейчас находится на импровизированном перепутье: он на голову превосходит все существующие ныне бесплатные шутеры, но при этом еще не обзавелся необходимыми элементами традиционных игр — крутой постановкой, сюжетом, интересными персонажами и большим разнообразием ситуаций.

От успеха игры во многом зависит, куда двинется f2p-рынок дальше. Если Warface станет популярным, остальным разработчикам ничего не останется, кроме как подтягиваться до его уровня, а это и есть эволюция, от которой выиграем прежде всего мы с вами. Так что искренне желаем Crytek удачи. ■

Будем ждать?

Бесплатный онлайновый шутер, который по качеству исполнения соперничает с мультиплеером платных конкурентов, включая Call of Duty.

Процент готовности: 90%

Экзоскелет XOS Exoskeleton в действии.

ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО

В Warface вы не найдете лазерного оружия, нанокостюмов и прочих научно-фантастических штучек. Однако нужно чем-то оправдывать, что действие игры происходит в недалеком будущем, так что кое-какие военные разработки в игру все-таки попали. Конечно, хотелось бы видеть недавно изобретенные американцами самонаводящиеся пули или хотя бы рейлган, но это испортило бы баланс. Так что довольствоваться приходится экзоскелетами и мехами (роботы, пилотируемые людьми), да и то только в качестве врагов.

Экзоскелеты на самом деле уже далеко не фантастика. Существуют рабочие прототипы, один из самых популярных — XOS Exoskeleton. Экзоскелет — это внешний скелет, который, кстати, встречается в природе у многих насекомых и морских животных. Искусственный же экзоскелет, предназначенный для человека, помогает с легкостью перемещать веса, в десятки раз большие, чем челóвек смог бы поднять сам. Упомянутый выше XOS Exoskeleton «уменьшает вес» предметов примерно в двадцать раз (сто килограммов ощущаются как пять) и позволяет ломать ударом кулака толстенные деревянные перегородки. На YouTube полно видеозаписей, в которых солдат как пушинку поднимает 35-килограммовые ящики с патронами и жмет на тренажере 100 кило чистого веса без видимых усилий.

Пока, правда, дальше прототипов дело не идет — нужно разобраться с источником питания. Когда эта проблема будет решена, вполне возможно и создание закрытой брони на основе экзоскелетов вроде виденных в игре джаггернаутов, без труда ворочающих здоровенный вертолетный пулемет.

Walking Truck вряд ли поразит кого-то своим видом, но он во всяком случае доказывает, что ходячие машины возможны в принципе.

А вот с механами дела пока идут неважно. Единственный более-менее рабочий прототип был сконструирован в прошлом веке, назывался «ходячим грузовиком», передвигался со скоростью 8 км/ч (водитель при этом дико уставал, несмотря на гидроусилители) и выглядел далеко не так эффектно, как робот из Warface. Пока направление признано бесперспективным, но кто знает, чем обернется будущее...

«Игра затягивает, что называется, по самую макушку»
Игромания

«Браво, Neocore, браво и бис!»
Страна Игр

КОРОЛЬ АРТУР II

КОГДА УМИРАЕТ ЛЕГЕНДА, ПРОБУЖДАЕТСЯ КОШМАР

РЕКЛАМА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

1С-СофтКлаб

www.games.1c.ru/king_arthur2

NEOCORE

SNOWBALL

paradox INTERACTIVE www.paradoxplaza.com

© Paradox Interactive, 2000-2011. Все права защищены. © ООО «1С-СофтКлаб», локализация и оформление, 2011 г. © Snowball Studios, творческая адаптация, 2011 г.

ПРОСЫПАЕТСЯ МАФИЯ

«Игромания» отправляется в Гонконг, чтобы стать свидетелем возрождения одной давно знакомой вам игры

ЧТО? Sleeping Dogs, криминальный экшен с открытым миром

ГДЕ? Гонконг, Китай

«Не будите спящую собаку — это такая британская пословица. В Китае наверняка тоже есть похожее присловье! А почему собак несколько, а не одна… ну, в нашей игре полно темных личностей, и (я вам скажу по секрету) лучше никого из них не трогать», — так объяснил нам Ли Шинглтон, продюсер из **Square Enix**, название своего нового проекта. **Sleeping Dogs**, то есть «Спящие псы», вот как теперь называется игра, которую вы когда знали под именем **True Crime**.

Пропала собака

История с ее рождением, смертью и воскрешением — случай довольно редкий. Оригинальная True Crime, а также ее сиквел — это нормальные GTA-клоны второго эшелона: не настолько масштабные, как сама GTA, и не нарочито идиотские, как, например, **Saints Row**. Что-то посередине…

Благодаря мощной поддержке издателя, True Crime все же удалось найти свою аудиторию, но два года назад серию решили перевести в высшую лигу. Одноименный ремейк за авторством канадцев **United Front Games** позиционировался как экшен-блокбастер с открытым миром, продвинутой боевой системой, оригинальной механикой погонь, а главное — с сильным сюжетом про полицейского под прикрытием и еще более мощным сеттингом. Действие игры разворачивалось в охваченном войной триад Гонконге. А потом проект закрыли.

Square Enix купили саму игру, но не название. Бренд True Crime по-прежнему собственность Activision.

Activision Blizzard в начале прошлого года провела радикальную ревизию. Под сокращение тогда попала серия **Guitar Hero** и как раз True Crime. Для разработчиков это, вероятно, было большим шоком. Потерять проект стоимостью в несколько миллионов, когда за спиной нет прикрытия в виде **Call of Duty** или **World of Warcraft**, — от такого непросто оправиться (что, впрочем, нормальная ситуация для жестокого игрового бизнеса).

Но United Front повезло. Их проект подобрал другой мощный издатель, японский гигант Square Enix (у которого, как недавно выяснилось, дела идут отлично — во многом благодаря последней **Final Fantasy** и **Deus Ex: Human Revolution**). Вряд ли стоимость этой сделки когда-нибудь будет раскрыта — нам лишь удалось узнать, что Acti-

Девушка за рулем, а Шен на пассажирском сидении?! Нет, просто в Гонконге машины с правым рулем.

Драка в порту. Одновременно двое подонков получили ногой в лицо. В этом весь Sleeping Dogs.

vision даже не пытались продать близящийся к финалу проект, попросту закрыв его. Скауты Square все же нашли нужных людей и договорились о покупке. Так лондонское подразделение компании получило в свое распоряжение практически законченную игру.

Этническая особенность

По словам представителей United Front, они никогда не хотели называть свое детище True Crime. Просто концепция показалась боссам Activision подходящей, чтобы вписать ее в готовую серию, — а так это был абсолютно самодостаточный проект, рожденный из желания сделать настоящий гонконгский боевик, а не сиквел по заказу.

Итак, место действия неизменно. Это Гонконг. Важно понимать, что перед нами не просто набор декораций. На сегодняшний день сеттинг игры кажется ее основным достоинством, и поверьте, тут есть чем гордиться. Условный азиатский город или хотя бы китайский квартал — часть обязательной программы современных экшенов, но мало кто относится к передаче национального колорита со всей ответственностью. Самый свежий пример — Шанхай из Deus Ex, где о том, что вы теперь в Азии, можно догадаться разве только по иероглифам на постерах.

Дизайнеры Sleeping Dogs подошли к оформлению города по-другому. Это самый настоящий Гонконг — не адаптированный под западного игрока, а такой, какой он есть на самом деле. Грязный ночной рынок, дешевые забегаловки, порт, причал, узкие улицы — атмосферность, уровень проработки места действия можно сравнить с тем, что мы видели в **GTA 4** или **Mafia**. Азиатский разрез глаз тут не только у традиционного босса триад и его прихвостней, а вообще у всех. Разработчики делают ставку на аутентичность и не боятся испугать изнеженного зрителя персонажами неевропейской внешности. Главный герой — тоже азиат.

Его зовут Вей Шен. Он служит в полиции Гонконга, но, судя по всему, когда-то был заправским гопником. Крутой нрав, татуировка во всю накачанную спину — он словно напрашивается, чтобы его внедрили в банду, особенно если учесть, что давний друг Шена как раз работает на триады. Тут сразу намечается традиционная история о том, как честный коп становится преступником, но, кажется, все не так просто. Разработчики не спешат раскрывать тайн — по обрывкам информации можно сделать вывод, что у Шена в одной из бандитских разборок погибла семья и сотрудничать с гангстерами он не станет ни при каких условиях.

Человек кусает собаку

Пользуясь знакомством с упомянутым бандитом, Шен внедряется в группировку. Одна из первых миссий приводит героя в мясную лавку, заправляет которой до жути фактурная китаянка средних лет. Тесаком она ловко разделывает мясные туши, а если потребуется — то и татуированных боевиков. По заданию этой дамы Шен отправляется на поиски мелкого проходимца из противоборствующей группировки и находит его на задворках рынка (прямо за палаткой с контрафактными мобильниками).

Тут нам, наконец, демонстрируют геймплейный эпизод — погоню. Трусливый мерзавец пускается в бегство, едва завидев нашего героя; мы бросаемся вслед. Начинается постановочный эпизод в духе **Assassin's Creed**: Шен бежит сквозь узкие улицы, распихивая локтями случайных прохожих, карабкается по карнизам и ловко прыгает с крыши на крышу; преследуемый подонок в долгу не остается, выбирая извилистые пути отхода и ухитряясь толкать прохожих так, чтобы они перекрывали нам путь. Наконец, мы загоняем его на крышу. У беглеца не остается выхода, кроме как дать Шену бой.

Драки в Sleeping Dogs — еще один повод ждать игру. С тех пор как жанр beat 'em up незаметно мутировали в слэшеры, так иногда хочется от души дать кому-то с вертушки, не отрывая головы и не выпуская кишок. В Sleeping Dogs любой, кто скучает по доброму сеговскому махачу, найдет отдушину.

С виду драки больше всего напоминают какой-нибудь **Streets of Rage** для Mega Drive. Герой бьет врагов всем, что подвернется под руку, выполняет

Девушки, дедушки, бабушки, да и вообще практически все персонажи в игре — с татуировкой дракона. Перед вами, кстати, друг детства Шена, который и приведет героя в банду.

В стиле последней Just Cause тут можно на ходу перепрыгнуть с одной машины на другую.

О перестрелках нам рассказывать запрещено, но о том, что в игре они есть, можно догадаться хотя бы по этому скриншоту.

захваты и подсечки, а главное — всегда может ударить ногой по лицу. Надо ли говорить, что по лицу ногой могут ударить и вас, и вот тут дает о себе знать одна очень необязательная и оттого еще более приятная особенность Sleeping Dogs — нокдаун. Каждый раз, когда врагу все-таки удастся как следует попасть по вам, экран очень выразительно вспыхивает и раздается глухой звон — даже если здоровью нанесен несущественный урон, за такую обиду вы точно захотите отомстить!

А способов для мщения предостаточно. Добивания — другая важнейшая особенность боевой механики. Контекстно обусловленные приемы недавно были превосходно реализованы в **Batman: Arkham City**, где можно было невзначай треснуть противника головой о стену или поймать брошенный кем-то стул и швырнуть его обратно. В Sleeping Dogs контекстные движения — это краеугольный камень боевой системы. Абсолютно в каждой драке вы в обязательном порядке запихиваете какого-нибудь бандита головой в вентилятор или хотя бы скидываете с крыши. С одной стороны, выглядит все это несколько громоздко: чтобы сбросить соперника на оголенные провода, Шен может методично тащить его через весь уровень в течение минуты, что серьезно вредит ритму схваток. С другой — это по-настоящему новый тип боевой механики, когда вы постоянно пользуетесь элементами окружения, ежесекундно проламывая эти элементы головами врагов. Забить дверью машины или дверцей багажника, придавить оконной ставней, утопить в унитазе, сбросить с моста, ударить крышкой мусорного бака, а потом в этот же бак забросить тело — вот крошечная толика того, что вы сможете сделать с несчастными бандитами.

Петушиные бои

Драки — неотъемлемая часть миссий, в которых врага надо взять живьем, а в смертельном бою Шен может взяться и за огнестрельное оружие. Перестрелки ведутся по самой традиционной схеме — короткими перебежками от укрытия к укрытию.

Тут есть два нюанса. Во-первых, Шен ловко перепрыгивает через преграды и стремительно передвигается по полю боя — темп схваток куда выше, чем в **Gears of War**. Во-вторых, тут можно включать рапид и без лишних прелюдий просто расстреливать всех подряд. Там, где не хватает тактики, United Front включают пиротехнику. Квинтэссенция такого подхода — постановочная погоня, в которой Шен несется на мотоцикле, непрерывно стреляя из пулемета и изредка пригибаясь, чтобы уклониться от очередной взорванной им же машины.

Напоследок несколько слов об открытом мире. На презентации неохотно показывали свободное перемещение по городу, лично прогуляться по виртуальному Гонконгу нам и вовсе не позволили — а зря. В перерывах между миссиями скучать здесь не придется.

В духе прежних True Crime вы можете прокачивать навыки, посещая различные заведения. В демоверсии Шен, перекусив в местной забегаловке, тут же получил временный бонус к меткости и в таком заправленном состоянии отправился на очередное задание.

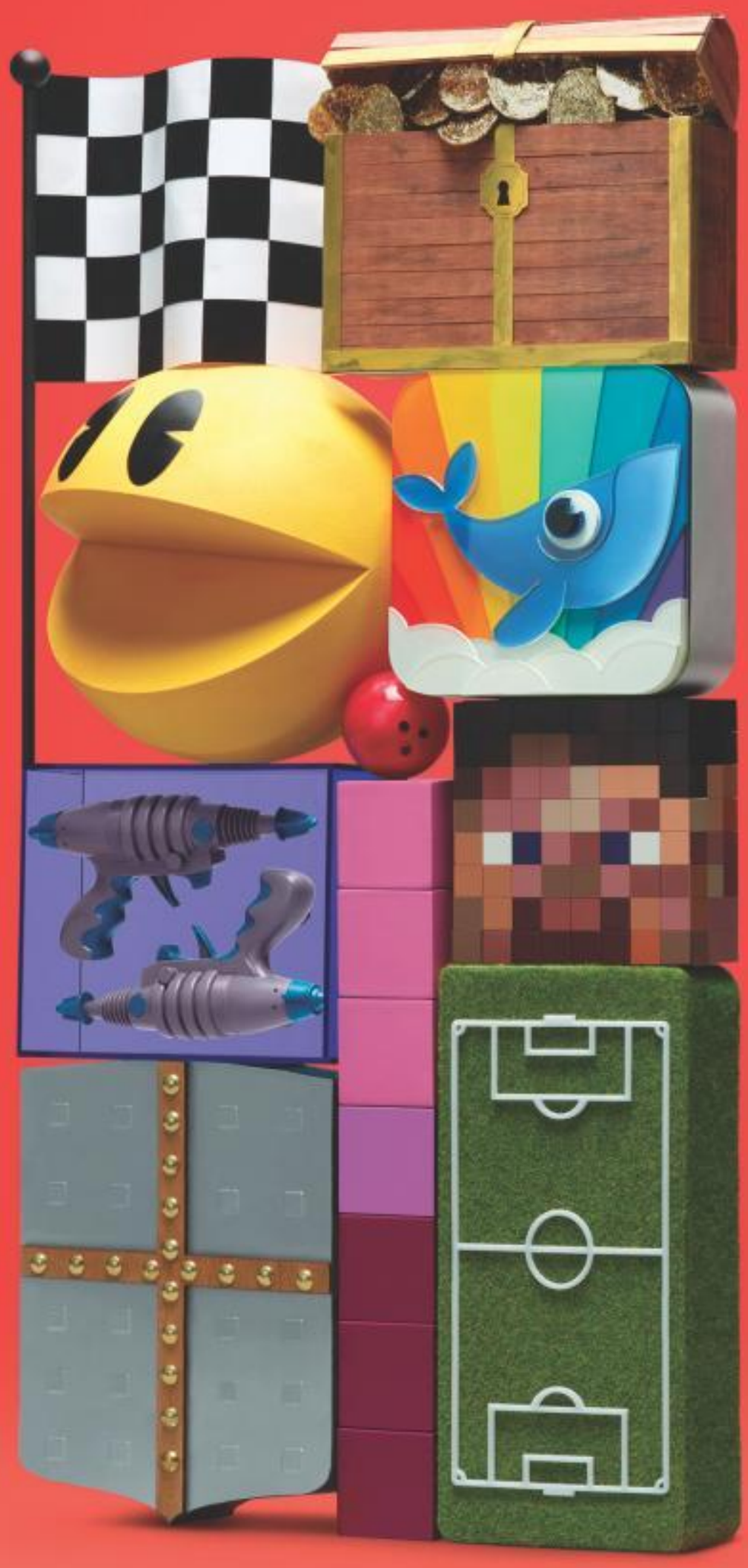
Помимо бонусов, в городе вы найдете массу других способов развлечь себя — например, петушиные бои. Как именно они будут оформлены и смогут ли игроки лично контролировать «бойца», пока неизвестно. Более того, как признался Ли Шинглтон, издатель до сих пор сомневается, можно ли оставить эту мини-игру в финальной версии. Дело отнюдь не в балансе или кропотливой отладке механики — просто жестокое обращение с животными может пагубно сказаться на рейтинге игры. Расстрелянные бандиты, сбитые насмерть прохожие — кого это волнует, когда один петушок может заклевать другого?

■■■

Общее впечатление презентация оставила самое положительное. Мы следим за этой игрой с самого первого анонса, но именно сейчас она действительно привлекла наше внимание — Square Enix отлично поработали над детищем United Front. В таких случаях обычно говорят, что разработчики делают серьезное лицо, но в этот раз серьезней стала сама игра. Аккуратные модели персонажей, толково срежиссированные ролики, умело переданная атмосфера города — True Crime стала взрослее. Это действительно гонконгский боевик, только несколько в ином смысле слова. Здесь нет разыгранных по нотам перестрелок в стиле Джона Ву, зато есть настоящий Гонконг. ■

SONY

make.believe



реклама

Sony и "make.believe" являются товарными знаками Sony Corporation. Xperia является зарегистрированным товарным знаком Sony Mobile Communications AB. Android, Android Market и YouTube являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Google Inc. © 2012 Sony Mobile Communications AB.
PlayStation является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment, Inc.

создан развлекать

создан воображением

Xperia™ S — смартфон нового поколения от Sony. В детстве за играми вы забывали обо всем на свете. Смартфон с сертификацией PlayStation® вернет в вашу жизнь волшебство игры. Ero HD Reality Display с изображением небывалой четкости перенесет вас в новую захватывающую реальность. Вы также можете с легкостью подключиться к телевизору и играть на большом экране.

sonymobile.com/imagination

XPERIA

Линар Феткулов

THE LAST OF US

На соседних страницах вы можете найти превью на игру Deadlight — ее разработчики признались нам, что вдохновляются фильмом «Дорога». Здесь же, в рубрике «Игра за минуту», пару номеров назад мы рассказывали о боевике I Am Alive — его создателей вдохновил тот же фильм… В общем, если вы его еще не посмотрели, то, наверное, пора. Третья подряд команда разработчиков вспоминает о нем. The Last of Us тоже вдохновлена пресловутой «Дорогой». Только вот ее авторы не начинающие инди-экстремалы. Это Naughty Dog, создатели Uncharted.

Жанр
Экшен

Издатель
Sony Computer Entertainment

Разработчик
Naughty Dog

Платформа
PS3

Дата выхода
2013 год

0:03

МИР

Действие разворачивается в постапокалиптическом сеттинге. Человечество практически вымерло от жуткой заразы — мутировавших грибов-паразитов. Если вам кажется, что это звучит нелепо, советуем поискать на YouTube видео по запросу «Cordyceps» и посмотреть, что происходит с зараженными, обезумевшими муравьями. В игре инфицированные сами становятся похожи на грибы — их уродливые головы напоминают огромные шляпки лисичек. Но монстры не главная опасность. Не меньшую угрозу для героев представляют другие выжившие. Озверев от голода и страха, они ведут себя не лучше мутантов — только действуют осознанно.

0:15

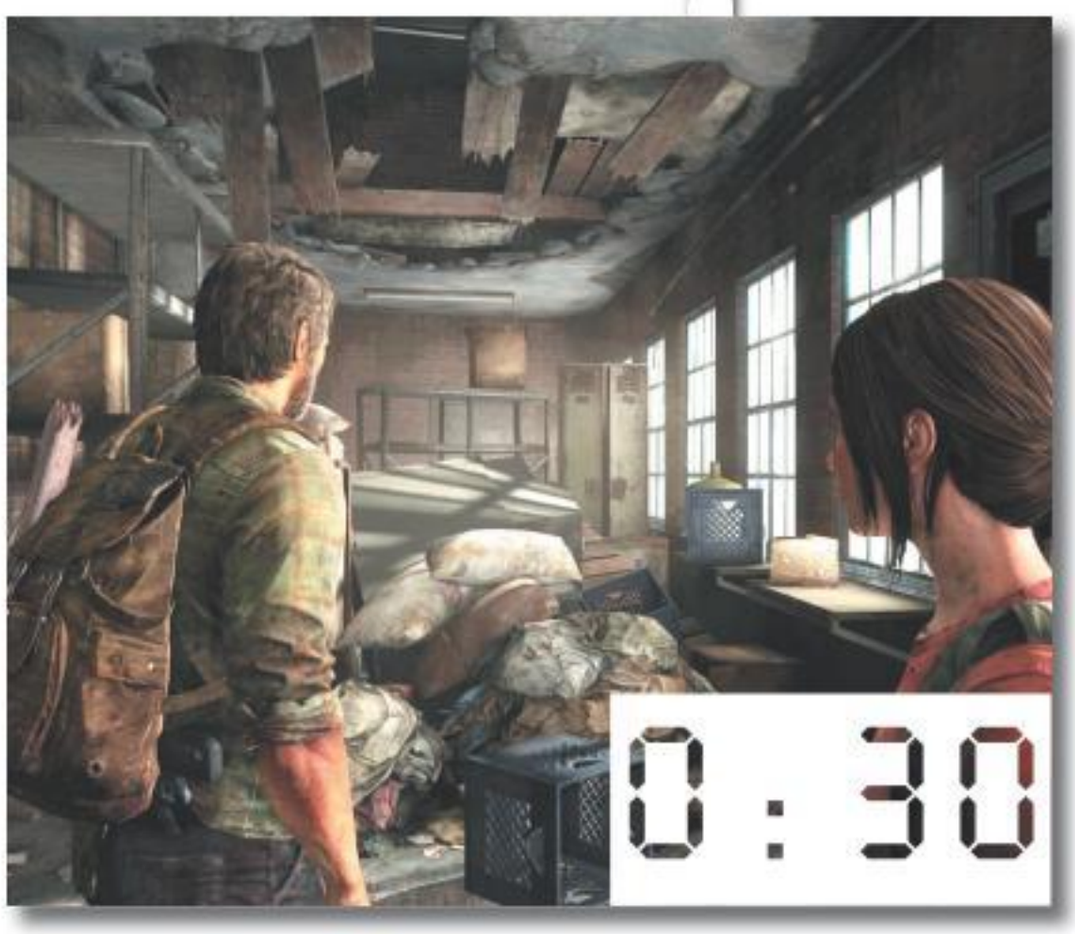
ИГРА

Это дебютный проект нового, специально созданного подразделения Naughty Dog, состоящего из 80 сотрудников-разработчиков. The Last of Us — это survival horror, но, по словам создателей, главное в игре не битвы с чудовищами, а отношения между героями.

0:30

ГЕРОИ

Их двое — мужчина средних лет по имени Джоел и семнадцатилетняя девушка Элли. Почему они путешествуют вместе, пока неизвестно; зато точно ясно, что действуют они как небольшой отряд спецназа. Джоел привык выживать в этом мире, среди заросших травой небоскребов и кладбищ автомобилей, а Элли родилась уже после эпидемии и понятия не имеет о мирном времени. В показанном прессе ролике они мчатся по заброшенному шоссе на автомобиле, когда на их пути вдруг появляется выживший. Ни секунды не раздумывая, Джоел давит на газ, чтобы сбить «голосующего», — тот в долгу не остается и стреляет в него. Машина попадает в аварию, герои выбираются наружу, начинается схватка с бандитами.



0:33 БИТВЫ

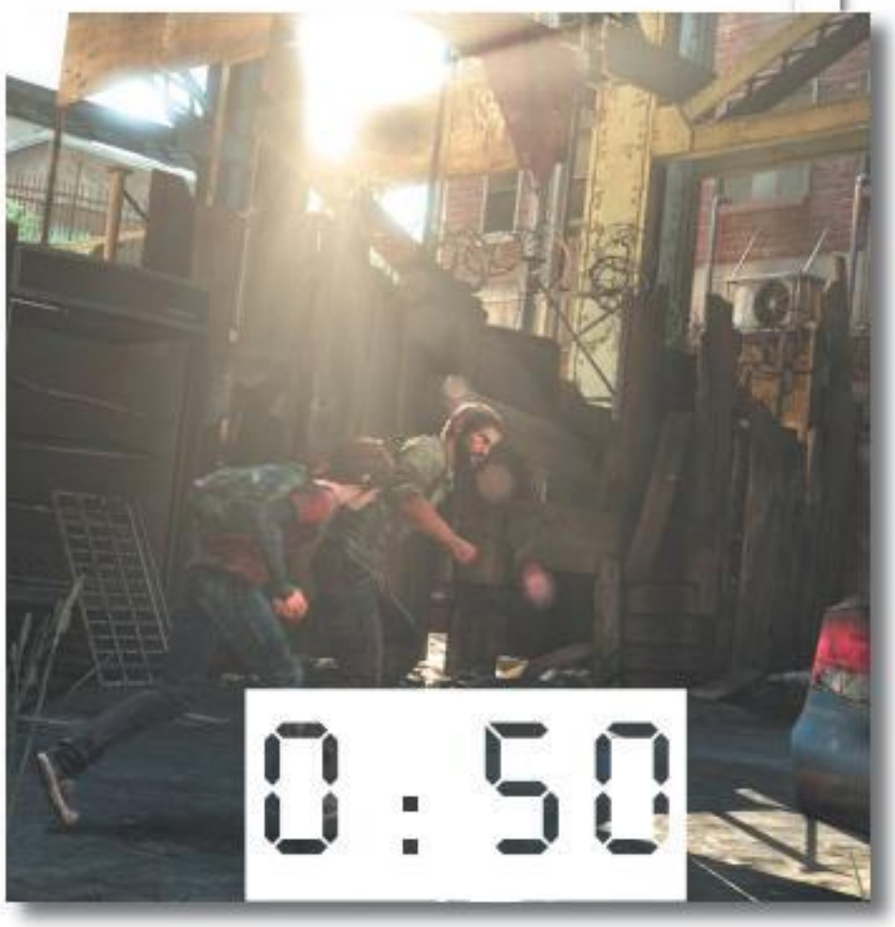
В игре будут использованы наработки Uncharted — например, система укрытий. Но в The Last of Us другие акценты. Традиционно в постапокалиптическом мире трудно достать патроны, поэтому Джоелу и Элли придется прятаться от врагов или, если не останется выхода, сражаться с ними врукопашную. Разработчики уже несколько раз намекали на некую продвинутую систему взаимодействия с NPC — в частности, вы сможете дать дружественному выжившему знак, и он отвлечет на себя внимание, чтобы герои, воспользовавшись моментом, могли проскочить мимо врагов.

0:50 ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Если бежать некуда, придется принять бой. Ключевой особенностью The Last of Us должен стать вражеский AI, который будет каждый раз по-новому реагировать на ваши действия. Игрок столкнется не с безмозглыми монстрами, а практически с живыми людьми, которые вас боятся. Если их ранят, они будут отступать. Увидев у Джоела пистолет, они побоятся напасть, но если он выдаст, что в обойме нет пуль, то тут же бросятся в атаку. Особую остроту схваткам должна придать система здоровья, при которой обработка ран потребует времени, а заживать повреждения будут далеко не сразу.

0:58 ЭЛЛИ

Управляем мы только Джоелом, Элли контролирует искусственный интеллект, и ее поведение должно быть не менее реалистичным, чем действия ваших врагов. По замыслу разработчиков Элли не должна стать обузой для игрока, но и полностью выпадать из действия ей нельзя. Если ее ранят, она попытается спрятаться. Если почувствует, что Джоелу необходима помощь, она выскочит из укрытия и ударит врага по голове кирпичом или доской. Кроме того, у Джоела и Элли есть свой язык жестов, но об этом разработчики пока не говорят, делают лишь самые прозрачные намеки.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вы шедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц этой рубрики

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

РЕЦЕНЗИИ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Реклама.

ALIENWARE
GAME VICTORIOUS™

X51

ВАС ЖДЕТ ТРИУМФ

В комплект входит клавиатура и мышь. Монитор можно приобрести отдельно.

Представляем компактный и мощный Alienware X51.

Проявите все качества своего героя благодаря мощному и в то же время компактному игровому настольному компьютеру Alienware. Благодаря процессору Intel® Core™ i5 второго поколения вы сможете решать любые задачи.

Подробности на www.alienware.ru

ALIENWARE | GAME VICTORIOUS™

Dell, логотип Dell, Inspiron, XPS, Alienware – товарные знаки Dell Inc. Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core, Core Inside и Ultrabook являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и/или других странах. Microsoft, Windows, Windows 7, Windows Vista и логотип Windows Vista являются товарными знаками Microsoft Corporation на территории США и других странах. Упоминаемые торговые марки других компаний являются собственностью соответствующих владельцев. © 2012 Dell Inc. Все права защищены.

intel inside™
CORE™ i5

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

ДУША БОЛИТ

MAX PAYNE ЗНАМЕНИТ СВОИМИ ЗАКАДРОВЫМИ МОНОЛОГАМИ, НО ГЕРОИ НЕКОТОРЫХ ФИЛЬМОВ МОГЛИ БЫ ДАТЬ ЕМУ ПАРУ УРОКОВ МРАЧНОГО РЕЧИТАТИВА. САМЫЕ СИЛЬНЫЕ НА НАШ ВЗГЛЯД ВЫСКАЗЫВАНИЯ СОПРОВОЖДАЮТ ЭТУ СТАТЬЮ.

Помните ли вы тот роковой день, когда **Rockstar Games** показала первые скриншоты из **Max Payne 3**? В нашей памяти сохранилась каждая секунда. Это было 24 июня 2009 года. Свинцовое небо нависало над редакцией так низко, что казалось — еще чуть-чуть, и оно расплющит маленькое здание, как задумчивый мальчуган давит пальцем пробегающего по столу муравья. Спертый воздух с трудом проникал в легкие и вырывался из них, превращаясь в отчаянный, полный боли и страдания вопль: «Заче-ем?! Зачем вы превратили Макса Пейна в Брюса Уиллиса?» Ответа пришлось ждать почти три года. И оказался он не совсем таким, как мы ожидали.

Сцена первая

В последний день февраля прессе впервые (наконец-то!) показали Max Payne 3 во всех подробностях. Демонстрация длилась целый час, и за это время представителю Rockstar Федерико Клонферо удалось развеять если не все, то большую часть сомнений насчет самого противоречивого триквела современности.

Напомним, в чем весь сыр-бор. Классическая дилогия Max Payne навсегда осталась в сердцах тех людей, которым посчастливилось с ней ознакомиться в начале XXI века, как одна из самых кинематографичных игр того времени. Ночь, метель, Нью-Йорк, летящий в сло-мо Макс, палящий с двух рук по убийцам своей жены и дочери, — это было неподражаемо. Нуарный стиль, казалось, был создан для этой игры — история о том, как отчаявшийся коп спускает жизнь в унитаз ради мести за родных, хватала за душу и тащила до финальных титров сквозь череду комиксовых вставок и отрешенных монологов Пейна.

Вот что может сделать один холостой и очень злой мужчина с обычным санузлом.

Даже название игры можно было при желании перевести как «Максимальная боль». Во второй части она только усилилась: погрустневший Макс

«12 октября 1985 года. Собачий труп утром в переулке, след шины на лопнувшем животе. Этот город боится меня — я видел его истинное лицо. Улицы — это сточные канавы, а по стокам хлещет кровь, и, когда кровь свернется и забьет все сливные решетки, эти твари утонут. Совокупная мерзость секса и убийств вспенится им по пояс. И тогда все эти шлюхи и политики запрокинут головы и закричат: «Спаси нас!» И я отвечу: «Нет». — Роршах, «Хранители», 2009

«Потом он хоронит жену, детей и начинает убивать всю остальную венгерскую мафию. Убивает их детей, их жен, родителей, друзей родителей. Сжигает дома, в которых они живут, магазины, в которых они работают, убивает даже тех, кто должен им денег. А после он исчезает — как сквозь землю проваливается. С тех пор его никто не видел». — Роджер «Болтун» Кинт, «Подозрительные лица», 1995

PC-версия игры разрабатывается отдельной студией и, судя по картинкам, выглядит несколько лучше своих консольных собратьев.

успел найти новую любовь и навсегда ее потерять, умудрился сорваться и преступить закон, после чего окончательно сломался. Завершалось падение душераздирающей надписью: «Путешествие Макса сквозь ночь продолжится». С тех пор минуло девять лет.

Дубль третий

А теперь представьте чувства людей, которые любили того самого Макса Пейна, усугубленные к тому же таким долгим ожиданием, когда им показали первые кадры из игры. Солнечный город Сан-Паулу, обритый налысо Макс с густой шахидской бородой. На ногах — замшевые брюки, на теле — майка-алкашка, в неприлично накачанных руках — пара пистолетов-пулеметов, на лице — ни единой эмоции. И это обещанное путешествие сквозь ночь? Где нуар? Где Нью-Йорк? Где снег? Верните нам прежнего Макса!

Разумеется, все камни полетели в новых разработчиков. Оригинал придумала **Remedy Entertainment**, а продолжение с какого-то перепугу отдали Rockstar. Именно с этого момента и начал свою речь Федерико на презентации игры. В причины, побудившие отдать серию в новые руки, он, правда, вдаваться не стал, но заверил, что команда плотно сотрудничала с Remedy, и даже Сэм Лейк, чьей ухмылкой щеголял Макс в 2001 году, лично консультировал разработчиков и направлял их усилия в нужное русло.

Нас же гораздо больше интересовало то, что происходило в этот момент за спиной Федерико. Там красовался титульный экран Max Payne 3. Он впервые посеял зерно надежды на то, что дух серии будет сохранен хотя бы частично: ночь, дождь, темная улица, из колонок раздается отдаленный вой полицейских

«Смейся, и весь мир будет смеяться с тобой. Плачь, и ты будешь плакать в одиночестве. У меня даже дома нет, я не могу позвонить ни знакомым, ни родственникам. Потому что я убил свою жену, потому что я в бегах. «Тварь» — впервые слышу это слово, по телевидению не учат ругаться...» — О Дэ Су, «Олдбой», 2003

сирен и до боли знакомая фортепьянная мелодия...

Дальше началась сама игра, и уже спустя пару минут — да, это звучит дико, но именно так и есть — наше скептическое к ней отношение изменилось на диаметрально противоположное. Местом действия первого эпизода был старый добрый Нью-Йорк, только спустя восемь лет после событий **The Fall of Max Payne**. Макс внешне почти не изменился — еще не отрастил бороду и не обрил череп. Зато внутри у него почти ничего не осталось. Он живет в убогой холостяцкой однушке, за окном которой по закону жанра регулярно стучат колесами поезда, и при этом пьет не просыхая. Сегодня он вернулся домой со старым другом, который, поругав Макса за разбросанные по полу мятые трусы и носки, вдруг предлагает работу. Как выяснилось позже, работа заключается в охране богача Бранко из Сан-Паулу. Похоже, Максу подвернулась реальная возможность начать все сначала; неудивительно, что он соглашается.

Мотор!

В этой непродолжительной сцене удивляет вот что: она совер-

Энтони де Марко притащил на штурм квартиры Пейна целую армию — буквально в каждое окно глядит дуло снайпера.

Вы может слышали про остров погибших кораблей? А этот вот район Сан-Паулу наверное называют островом погибших автобусов.

За игру Макс сменит облик как минимум дважды: сначала отрастит бороду, потом обреет голову. Причем характер Макса будет эволюционировать с каждым перевоплощением.

«Я видел такое, что вам, людям, и не снилось. Боевые корабли, пылающие над Орионом. Силовые лучи, мерцающие во тьме у ворот Таннхейзера. Все эти мгновения потеряются во времени... как слезы под дождем. Время умирать». — Рой Батти, «Бегущий по лезвию», 1982

«Мы — нелюбимые дети истории, чувак. У нас нет цели, нам нет места. У нас не было Мировой войны или Великой депрессии. Наша Мировая война — с самим собой, наша Великая депрессия — наши жизни. Телевидение воспитало в нас веру, что когда-нибудь мы все станем миллионерами, или рок-звездами, или киноактерами... и только теперь до нас медленно начинает доходить: нет, мы ими не станем. И нас это очень, очень злит». — Тайлер Дерден, «Бойцовский клуб», 1999

шенно неотличима от кино. Герои на экране ведут себя естественно, как живые люди, качество анимации — запредельное, режиссура и работа с камерой — не хуже, чем в любом приличном кинодетективе, а высоченная детализация квартиры Макса повергает в легкий шок: старые, кое-где ободранные обои, разводы от потопа на потолке, скованное морозным узором окно, перекошенные жалюзи, разбросанные бутылки из-под пива на подоконнике, сотни привычных для любой квартиры предметов, валяющихся на столе, полках и просто под ногами, — такого маниакального внимания к деталям мы не видели ни в одной другой игре. Мы не преувеличиваем и не пытаемся приукрасить. Все именно так и есть. Федерико подливает масла в огонь, говоря, что эту комнату мы посетим всего один раз, и сообщает самое главное: «Наша цель — сделать *самую* кинематографичную игру в мире».

Пока мы приходим в себя, под окнами случается оживление: по нашу душу приехал криминальный авторитет Энтони де Марко, чьего сына недавно укокошил Макс (а нечего было оскорблять погибшую жену). Начинается перестрелка, и сердце радостно ускоряет темп — Макс, как и много лет назад, в элегантном прыжке и с замедлением времени расстреливает бандитов, а в это время в доме бьются стекла, разлетаются в щепки рамы и отлетает от стен штукатурка. Еще через мгновение из соседней комнаты на шум выскакивает бомжеватого вида мужичок в семейных трусах и с двустволкой, кричит что-то то ли про дьявола, то ли про родину и подрывает себя вместе с головорезами. С черным юмором, кажется, все будет в порядке. К слову, в этот момент можно пойти дальше по сюжету, а можно заглянуть в жилище суицидника и попытаться понять, почему он совершил такой экстравагантный поступок. Судя по странным мешкам и инструментам, дед, похоже, просто перепутал криминальный налет с полицейской облавой и решил не сдаваться легавым живьем.

Впервые в серии появится мультиплеер. И в нем тоже будет сло-мо.

Стоп!

Тем временем мы оказываемся в Бразилии. Нам показывают уровень с завязкой истории: жену Бранко, которого Макс нанялся охранять, похитили какие-то отморозки и требуют три миллиона долларов выкупа. Решено удовлетворить требования, чтобы понять, кто вообще рискнул на такую дерзость. Макс с напарником прибывают на стадион, где в очень нервной обстановке происходит обмен. Опять же, на секунду забываешь, что перед тобой игра, и смотришь ее как кино (недаром презентация проходила в кинотеатре). В кульминационный момент появляется третья сторона и срывает сделку. Снайпер ранит Макса в плечо, и добрых пять минут наш герой, преодолевая приступы боли, следует за другом, изливая на вас свои циничные мысли: и любимую руку для пьянства прострелили, и мечты о тихой пенсии разбили вдребезги, и вообще он сегодня с похмелья — ну что за день! Напарник находит пистолет, и Макс тут же добавляет характерным монотонным голосом: «Только что наши шансы выжить повысились с нулевых до незначительных». Да, перед нами все тот же Пейн.

За физику и анимацию отвечает хорошо знакомый по GTA 4 и Red Dead Redemption движок «Эйфория». За прошедшие годы он стал сильно лучше.

Наконец, приятель находит болеутоляющее, дает его Максу... Начинается экшен. Бывший коп сигает через прилавки, снимает врагов на лету меткими выстрелами, бьет наемников рукояткой пистолета по голове, иногда прячется за укрытиями и снова бросается в бой — механика почти не изменилась. Здоровье не восстанавливается автоматически — как и раньше, нужно искать обезболивающее и глотать таблетки. В правом нижнем углу экрана красуется знакомый силуэт и индикатор сло-мо. Единственное существенное отличие: Макс теперь не может носить с собой десяток стволов. В одной руке у него легкое оружие, в другой — дробовик или винтовка. Причем если хочется пострелять с двух рук, тяжелое оружие придется вообще выбросить.

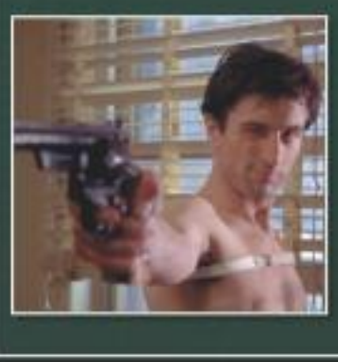
Снято

Пока герои пробираются через внутренние помещения стадиона, в перерывах между пальбой случается миллион мизансцен. Друзья не умолкают ни на секунду, смешно переругиваются, напарник реалистично оглядывается по сторонам и осторожно перегибается через перила лестницы, опасаясь погони. Такие, казалось бы, мелочи и создают неповторимое ощущение участия в настоящем боевике. Работа проделана колоссальная — для захвата движений и анимации персонажей даже построили специальную студию и отсняли сотни часов видео. Вряд ли кто-то, кроме Rockstar, смог бы сделать все настолько дотошно.

Тем временем Макс цепляется за стойку с прожекторами, поднимает сноп искр и влетает в комментаторскую кабинку ногами вперед. Сбивает снайпера, падает сам, и нам остается лишь пустить обидчику пулю в лоб. Действие переносится чуть вперед: вот Макс уже сам прикрывает друга выстрелами из дальнобойной винтовки (точно такой же эпизод был во второй части игры). Еще через мгновение герои улепетывают со стадиона на трофейном вертолете. Бородатое и задумчивое лицо Макса на глазах преображается, камера берет дальний план — и вот мы снова в Нью-Йорке, в баре, где разгорается ссора между Пейном и сынком Энтони де Марко. Никаких загрузок, похоже, в игре не будет — сцены плавно сменяют друг друга, а подобные флэшбеки наверняка станут одним из способов подачи истории. Сорванец на экране вспоминает недобрым словом жену Макса, в кадре появляются пушки, в пивную врывается друг убитого горем вдовца, пытается разнять ссорящихся и... экран темнеет. В зале раздаются аплодисменты.

■■■

Шли мы на презентацию, одолеваемые чувством легкого



«Все животные выходят по ночам: шлюхи, гомосеки, трансвеститы, наркоманы, больные и продажные. Я жду, когда настоящий дождь хлынет и смоет всех этих гадов с улицы. Я вожу куда угодно: Бронкс, Бруклин, даже в Гарлем. Меня не колышет. Мне все равно. Некоторым не все равно. Некоторые черных вообще не берут. Но мне все равно». — Трэвис Бикль, «Таксист», 1976

Последнее убийство в бою сопровождается кинематографичными ракурсами. Причем это не заранее заготовленная анимация — все рассчитывается и отрисовывается в реальном времени.

пессимистичного любопытства, а выходили совершенно ошарашенные. Мало кто ожидал, что Макс Пейн действительно вернется. Ролики, опубликованные до этого в Сети, тоже особых надежд не давали. Но теперь мы практически уверены: нас ждет качественное, как никогда кинематографичное продолжение истории отставного полицейского.

А Сан-Паулу... А что, собственно, Сан-Паулу? Очень подходящий для нуарной истории город контрастов, где половина населения живет в грязи за чертой бедности, а другая половина каждый день летает по делам на личных вертолетах. В конце концов, нуар — это, как точно заметил Федерико, не темные цвета на экране, а состояние души. Так что мрачную историю вполне можно рассказать даже в солнечной Бразилии. Был бы талант. А у Rockstar он определенно есть. ■

Будем ждать?

Совершенно неожиданно оказалось, что Макс Пейн возвращается. Еще более циничный, еще более нуарный, еще более кинематографичный. Но именно Макс Пейн, а не Брюс Уиллис.

Процент готовности: 90%

В РАЗРАБОТКЕ

СЕРДЦЕ ДРАКОНА

DRAGON'S DOGMA

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Capcom
МУЛЬТИПЛЕЕР
Отсутствует
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
25 мая 2012 года

Ян Кузовлев

Начало нынешнего года Дракона было воспринято отдельными разработчиками видеоигр слишком буквально. Стартовав со **Skyrim**, он будет продолжен еще как минимум двумя проектами, в которых драконы играют центральную роль. Первый — это бельгийский **Dragon Commander**, где ваш огнедышащий ящер не только летает над полем битвы, но и управляет войсками, как боевой генерал. Второй — **Dragon's Dogma**, и в нем дракон отбирает у героя сердце.

Драконий фетишизм

Dragon's Dogma — попытка японцев сделать ролевую игру для западного рынка. Первая для **Capcom** игра с открытым миром и самая дорогая разработка этой компании на сегодняшний день. Создатели игры никак не могут понять, что именно нужно скопировать, чтобы формула заработала. Стилизация под древнеанглийский в диалогах? Или, может, дотошная проработка (вплоть до подштанников!) элементов брони? Длинные списки сопротивлений к природным стихиям и ядам? В Dragon's Dogma есть, кажется, все необходимые атрибуты идеальной европейской ролевой игры, но в совокупности это нелепый карго-культ: японские дизайнеры поклоняются «толкиновскому» фэнтези, как туземцы — упавшей с небес бутылке колы. Это, впрочем, не значит, что Dragon's Dogma — плохая игра.

Она не требует от игрока заучивать целый словарь новых культурных понятий, как это было в **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Здесь есть привычные драконы, условное фэнтезийное Средневековье и нет практически ни следа национальной японской дичи вроде гипертрофированного оружия. Ржавый меч — это именно ржавая и бесполезная железка, а не полутораметровое Оружие Возмездия Во Имя Луны. Зато здесь есть гигантские монстры.

В поисках сердца

Игра начинается с того, что на деревушку главного героя нападает дракон. Босяк в лохмотьях вколачивает меч в грудь ящера, чем сильно удивляет непобедимое крылатое чудовище. Одним касанием когтя дракон вскрывает грудную клетку героя и забирает его сердце, оставляя на прощание волшебный шрам. Как раз в поисках сердца и человечности герой проведет весь остаток Dragon's Dogma.

В своем приключении он не одинок и предпочитает путешествовать в компании еще троих союзников: взамен сердца персонаж получил возможность призывать «пешек» — человеческие оболочки, лишенные души. Здесь стоит подробнее остановиться на редакторе персонажей и самой идее «пешек».

Функции редактора героя настолько разнообразны, что можно создать как мальчика лет пятнадцати, так и глубокого старика. Игрок волен выбирать даже такие незначительные параметры, как осанку и походку героя. Внешность сначала задается с помощью готовых вариантов черт лица, а потом их можно «обрабатывать» отдельно, более тонко. Подробный редактор сделан не просто так — созданный герой послужит не только вам!

Сопартийцы призываются на специальных алтарях из параллельных миров — из миров, в которых существуют другие игро-

Разработчики обещают, что грифонам можно будет скармливать тушки мертвых гоблинов.

Основное правило, которое стоит помнить в бою с любыми противниками в Dragon's Dogma, — не терять из вида союзников и не давать себя окружить.

Вы не поверите, но под латами этого рыцаря есть рубашка и подштанники. К экипировке персонажа игра подходит очень серьезно.

ки. Пока вы не играете, вашего бойца может взять себе в напарники другой игрок — к вашему возвращению персонаж наберется опыта и получит новые предметы экипировки. Точно так же и вы получаете в компаньоны персонажей других игроков. Разработчики хотят, чтобы вселенная Dragon's Dogma была населена самыми интересными и разнообразными героями, именно поэтому они создали столь детальный редактор внешности. Никто, впрочем, не будет мешать вам создать максимально отвратительного уродца, чтобы потом портить настроение другим игрокам. Но и сами будьте готовы оказаться в группе, целиком состоящей из девяностолетних сгорбленных старичков!

Партия пешек

Состав группы крайне важен, и пешек предлагается менять как можно чаще (всего бойцов четверо: вы, первый компаньон, созданный вами же в редакторе, и двое героев-пешек). Разные монстры требуют к себе определенного подхода, и сразу их не одолеть. Некоторые компаньоны подсказывают, как можно справиться с тем или иным чудовищем. Также к партии можно обращаться за помощью и вне боя, некоторые персонажи неплохо знают местность и могут рассказать о достопримечательностях — достаточно найти правильного проводника.

А проводник понадобится обязательно. Мир в Dragon's Dogma открытый, хотя достаточно длинный пролог может ввести в заблуждение: вместо того чтобы вывалить на игрока огромное количество возможностей, Dragon's Dogma предпочитает не ошеломлять сразу, а постепенно вводить в курс дела. Понятие открытого мира воспринято Capcom совершенно буквально: вы свободно перемещаетесь по локациям, ничто не мешает при должной сноровке прыгать по крышам рыбацкого поселка и пугать народ. Мир выглядит достаточно живым, у неигровых персонажей есть распорядок дня, а на трактах между городами обязательно встречаются бродячие торговцы и путешественники. С дороги всегда можно свернуть и найти приключения на свою голову. Свой рабочий график есть и у врагов — например, зомби вылезают из-под земли только ночью.

Не трогай меня!

И здесь Dragon's Dogma действительно удивляет. У нее очень необычная, *контактная* боевая система. Герои и враги не стесняются буквально цепляться друг другу в глотки, отчего схватки выглядят свежо и очень реалистично. Против мелких противников можно использовать борцовские захваты, «средним» боссам вы можете залезать на спину, а по боссам-гигантам придется в прямом смысле карабкаться.

В самом начале превью-версии местный рыцарь с горсткой союзников пытался одолеть хи-

ВОСТОК — ЗАПАД

Из чего сделан дракон в Dragon's Dogma

ЕВРОПЕЙСКИЙ ДРАКОН

Привычные нам драконы европейского Средневековья — это рептилии, покрытые чешуей. К людям они настроены враждебно. Драконы дышат огнем (традиция пошла из поэмы «Беовульф»), охраняют сокровища и чаще всего молчат. Иногда так выходит из-за того, что дракону не хватает ума что-нибудь сказать — не все сказочные существа обладают высоким интеллектом. Так или иначе, живут они долго или могут быть бессмертными, но все же имеют некоторые слабости, иначе герою тварь совсем не одолеть. Не стоит радоваться после того, как дракон погибает: его кровь может оказаться едкой или отравить невнимательного человека. В ином случае кровь дракона дает победителю неуязвимость, как это было в поэме «Песнь о Нибелунгах».

АЗИАТСКИЙ ДРАКОН

С восточными драконами дело обстоит интереснее: они чаще всего являются причудливым гибридом двух животных и к людям относятся спокойно. Вместо огня такие драконы дышат Шен Чи — энергией жизни. Летают посредством волшебства и чаще всего не имеют крыльев. Способны превращаться в животных и даже принимать человеческую форму. Восточные драконы неуязвимы, да и убивать их никому не нужно: азиатские змеи, как правило, не держат в плену принцесс и не копят сокровищ. Удивительно, но в видеоиграх почти невозможно найти этой модификации мифического ящера — вспоминается разве что Дракон воды из Jade Empire. Даже в японских RPG предпочитают охотиться и сражаться с агрессивными западными рептилиями.

DRAGON'S DOGMA

Дракон из Dragon's Dogma отвечает всем европейским стандартам: рогатый, покрыт красной чешуей, выдыхает пламя и нападает на деревни — словом, примерно то же самое, что можно увидеть в Skyrim или на флаге Уэльса. При этом дракон от Capcom разговаривает на древнем, никому не понятном наречии, одним волшебным прикосновением когтя взрывает плоть и способен наделять человека сверхъестественной силой в обмен на сердце. Это все-таки больше европейский монстр, чем азиатское божественное существо, но — мы уверены — по мере прохождения нам откроются новые черты характера чешуйчатого персонажа.

Ночью в Dragon's Dogma темно, а фонарь горит не вечно — его приходится постоянно заправлять.

Вот это скопище змей и есть гидра. Здесь не видно, но тело у них одно, общее.

меру (которая вполне традиционно выглядела продуктом неуклюжего совокупления льва, козла и змеи). В какой-то момент мы ждали, что персонажи начнут порхать вокруг монстра и осторожно наносить удары, подходя по одному… Вместо этого рыцари устроили настоящую кучу-малу — лихо запрыгнули на спину твари, начали дергать за гриву и колоть мечами.

Механика, позаимствованная у **Shadow of the Colossus**, работает отлично. Во время сражения со, скажем, циклопом приходится хватать его за ногу, ломать колено и ронять мордой прямо в костер. Огонь от костра реалистично распространяется по вражеской голове, а потом выжигает многострадальному монстру единственный глаз. Но разборка могла бы пройти и по-другому — ловкий персонаж сумел бы забраться чудовищу на спину и дотянуться до уязвимой точки.

По схожему сценарию развивалась и битва с каменным големом, его тоже надо было жечь огнем, но всего, целиком — чтобы потом расколоть. Наконец, в битве с многоголовой гидрой герой прямо по шее твари подбирался к ее головам и, вися на одной руке, отсекал их мечом.

Держите его!

Странно только, что в игре не предусмотрена возможность блокировать удары и уворачиваться от них. Акробатический максимум — прыжок или быстрый бег (или не совсем быстрый, если персонаж закован в латы). Система достаточно проста и аркадна, но при этом неплохо затягивает. Легкие и быстрые удары складываются в комбинацию, тяжелый удар ее завершает. Комбо также можно начать с удара в прыжке, разве что попасть так по врагу дьявольски сложно. Разнообразят боевую механику и классовые умения.

Не стоит забывать, что в битвах вам помогают трое союзников, что придает схваткам дополнительную тактическую глубину. При помощи простой системы команд (нападать/защищаться) вы координируете действия группы. Бойцы превосходно взаимодействуют друг с другом: маг без лишних напоминаний лечит раненых, лучник сыплет стрелами, воин рвется в бой. Подчиненные также могут схватить мелкого врага сзади, оставляя за вами право прикончить пленника.

У каждого класса есть определенный набор умений, которые приобретаются у специального NPC за набранный опыт. Они совершенно не зависят от числовых характеристик и призваны попросту украсить боевую систему. Вор, например, может ослепить противников щепоткой пороха, а маг обрушить на них огненный дождь. Всего классов девять: три основных, три продвинутых и три гибридных. В стиле Kingdoms of Amalur классы можно изменять — в середине прохождения воин может переучиться на талантливого чернокнижника, разве что привыкать будет дольше и потратит лишние очки на изучение новых приемов.

■■■

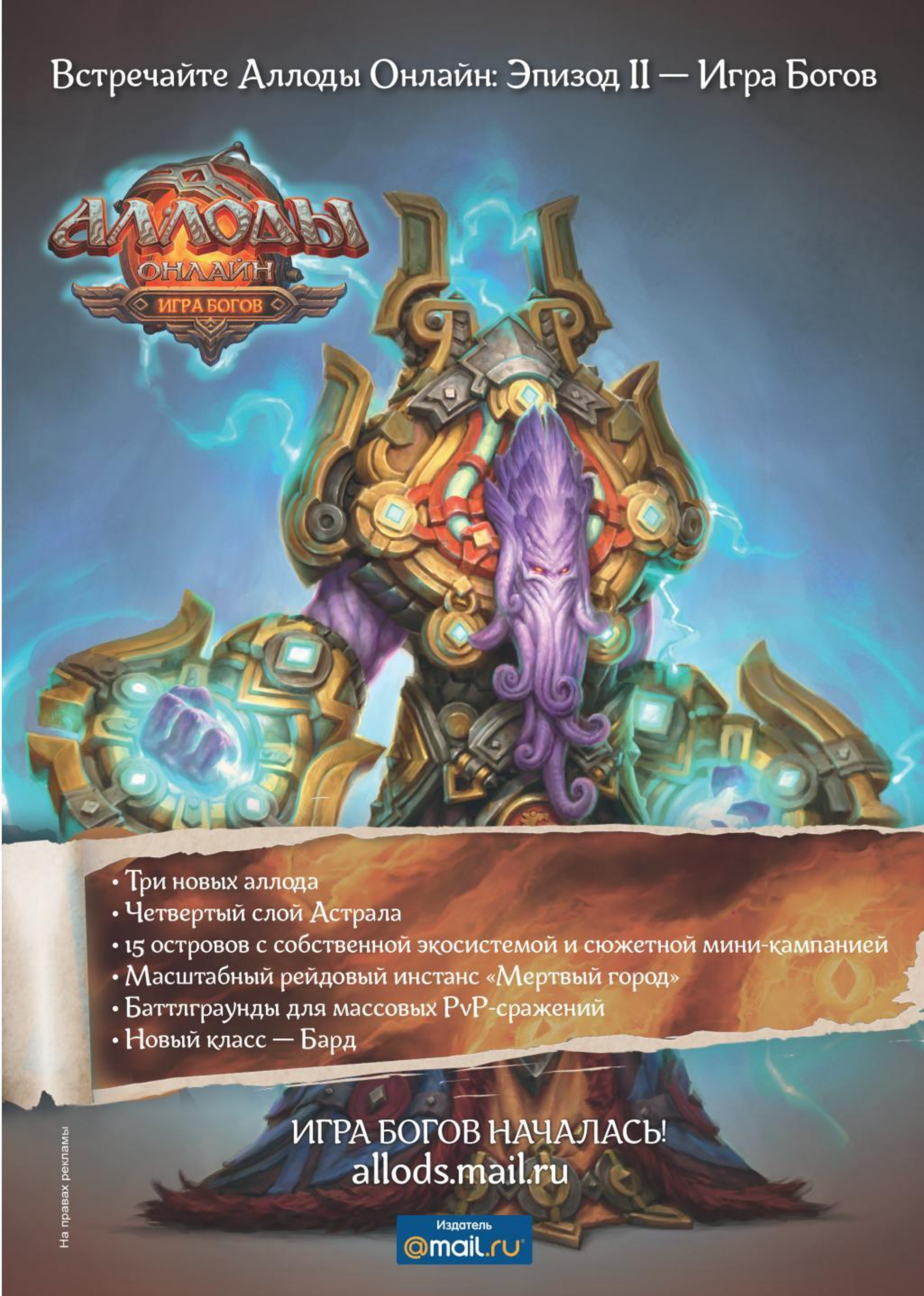
На данный момент Dragon's Dogma выглядит очень свежим решением назревающего кризиса ролевых игр. Там, где традиционная RPG подсовывает вам очередной подвал с монстрами, здесь предлагают драться с колоссом. Вместо привычной чечетки на клавише атаки — клинч, захват или даже езда на шее великана. Плюс — позаимствованная у **Demon's Souls** онлайн-составляющая, косвенно объединяющая игроков со всего света. На словах игра кажется почти идеальной, но неотлаженный баланс может превратить этот межнациональный гибрид в уродливую химеру. Дракон из игры похитил сердце героя. Удастся ли игре украсть наши сердца — узнаем через два месяца. ■

Будем ждать?

Ролевая игра от Capcom, которая пытается сочетать западную и японскую традиции геймдизайна.

Процент готовности: 80%

Встречайте Аллоды Онлайн: Эпизод II — Игра Богов



- Три новых аллода
- Четвертый слой Астрала
- 15 островов с собственной экосистемой и сюжетной мини-кампанией
- Масштабный рейдовый инстанс «Мертвый город»
- Баттлграунды для массовых PvP-сражений
- Новый класс — Бард

ИГРА БОГОВ НАЧАЛАСЬ!
allods.mail.ru

Издатель @mail.ru

На правах рекламы

Устами младенца глаголет истина. Вооружившись этим принципом, двое американцев когда-то сняли мультик о школьниках, по-детски непосредственно и честно воспринимающих суровую взрослую реальность. Спустя 15 лет плод их творчества, сериал «Южный парк», превратился в культ, со всеми полагающимися атрибутами — тематическими сувенирами, армией фанатов и собственными компьютерными играми.

Горький парк

Последние, как на подбор, отлично демонстрируют, как делать игры по такому мультсериалу ни в коем случае нельзя. Судите сами: в оригинале в каждой серии разбираются основные болевые точки современного общества, высмеивается — невзирая на лица — все самое святое, что есть на свете, а заодно обсуждаются по-настоящему серьезные проблемы вроде легализации абортов. Но когда то же самое пытаются перенести в интерактивный формат, получается почему-то гонки (**South Park Rally**), Tower Defense (**South Park Let's Go Tower Defense Play!**), викторины (**South Park Mega Millionaire**) и шутеры от первого лица (**South Park** 1999 года некоторые критики считают худшей игрой всех времен и народов).

Один из важнейших приемов, на котором держится очарование South Park, — острое противоречие между «детской» формой и взрослым содержанием. Ни в одной игре оно не было отражено — эксплуатировалась лишь форма, а злобная остроумная суть каждый раз оставалась за кадром. Конец этому решили положить сами авторы сериала. Они даже собственноручно выбрали подходящего разработчика, **Obsidian Entertainment**, авторов **Neverwinter Nights 2** и **Alpha Protocol**. Трей Паркер и Мэтт Стоун вообще неравнодушны к видеоиграм (см. нашу врезку). Поэтому они также настояли на возможности принимать непосредственное участие в создании **South Park: The Game** и теперь пишут сценарий и диалоги, озвучивают персонажей, договариваются с остальными актерами и, что немаловажно, помогают с анимацией.

South Park известен узнаваемым «картонным» стилем: все персонажи и объекты кажутся вырезанными из бумаги (мультфильм давно уже рисуют в редакторе 3D-анимации Maya, но в первых сезонах на экране действительно были картонки). Придать игре такой стиль довольно сложно — современные движки заточены под три измерения, да

Как и положено «Южному парку», в игре есть социальный подтекст — как сложно новенькому ужиться в группе с устоявшимися нормами.

Вы не заметили, что на скриншотах почему-то нет Кенни?

От души желаем игре успеха. Мало ли, вдруг тогда авторы сериала вспомнят о своем раннем творчестве и мы увидим игровую версию «Капитана Оргазмо»!

Надо признать, что выглядит игра безупречно и скриншоты попросту невозможно отличить от кадров из мультфильма.

и художники игровых студий привыкли работать с трехмерными моделями. Но Obsidian вышли из положения, наняв сторонних специалистов по двухмерной графике и попросив Паркера и Стоуна следить за тем, чтобы визуально проект полностью соответствовал первоисточнику.

Сценарий South Park: The Game незамысловат. Картман устраивает ролевую игру с переодеванием — все четвероклассники напяливают на себя сделанные из чего попало доспехи, берут в руки импровизированное оружие и принимаются бегать по городу, колотить друг друга, выполнять квесты, даже ходят в импровизированные рейды. Играть мы будем за нового мальчика, пытающегося подружиться с местными ребятами. По словам самого Паркера, если вначале протеже игрока будет нелюдимым изгоем, то под конец он окажется на знакомой автобусной остановке рядом с главными героями сериала.

South Park: The Game — партийная RPG, где главный герой путешествует вместе со своим отрядом. Соратниками можно будет непосредственно управлять в бою, так что нам почти наверняка удастся лично поучаствовать в очередной неполиткорректной перепалке между Картманом и Кайлом.

Паркер и Стоун — большие фанаты jRPG, поэтому South Park: The Game будет чем-то похожа на их любимую **Final Fantasy VII**. Бои — пошаговые, но если вы вовремя успеете нажать кнопку атаки или блока, то шанс сплести длинное комбо или полностью заблокировать вражеский удар во много раз возрастет. А оружие можно будет зачаровать огнем, электричеством или ядом.

Отдельно стоит сказать о генераторе персонажей, в котором нам предстоит создать главного героя. Паркер и Стоун передали Obsidian все накопившиеся за пятнадцать лет производства мультфильма материалы, поэтому генератор, по словам разработчиков, уже превосходит любые аналоги, которые можно встретить даже в самых наворочченных MMORPG.

Нету воина храбрей

Про классы персонажей пока известно мало, есть только названия: воин, маг, вор, монах-клирик и… еврей. Последнего придумал один небезызвестный полный мальчик специально для Кайла (хотя для игрока он тоже доступен). Еврей — аналог фэнтезийного берсерка. Чем меньше у него здоровья, тем свирепее он становится и тем мощнее его удары.

На первых концепт-артах художники Obsidian рисовали детей с великолепным сверкающим волшебным оружием, но Паркер и Стоун наложили на эту концепцию строгое авторское вето. Герои игры — дети, поэтому и вооружены они тем, что нашлось под рукой. Если вам кажется, что молотки, бейсбольные биты и клюшки для гольфа не могут нанести серьезных увечий, то вспомните серию Good Time with Weapons. Там мальчишки, насмотревшись героического аниме, устроили во дворе кунг-фу спарринг и нечаянно выбили Баттерсу глаз.

Если вместо мечей и огненных шаров дети используют подвернувшиеся под руку слесарные инструменты, то роль колдовских артефактов выполняют предметы повседневного быта. Газировка кажется юным героям волшебным зельем, восстанавливающим здоровье, а кофе повышает ловкость. Главный герой повсюду будет носить смартфон с установленным на нем приложением, напоминающим Facebook. В социалке будут появляться все новые знакомые, там же будут зафиксированы ваши отношения с игровыми фракциями.

Квесты тоже будут выполнены в повседневном стиле. Да, Картман, может, и скажет, что он отправляет вас «в далекое и опасное путешествие, которое смогут выдержать только самые отважные и сильные духом», но на деле придется сбегать за курицей «гунбао» в китайский ресторанчик City Wok.

В игре можно будет посетить все достопримечательности городка и даже прогуляться пешком от знаменитой автобусной остановки до школы. Ради этого Obsidian пришлось пересмотреть от корки до корки все эпизоды сериала, а заодно допросить Паркера и Стоуна на предмет географии Южного парка. Хотя те сами никогда особенно на этом не заморачивались: в разных сериях дома расположены и даже выглядят по-разному. Так, например, в одном эпизоде в комнату Стэна ведет лестница, а в других — нет. Так что не расстраивайтесь, если что-то окажется не на своем месте.

■ ■ ■

South Park: The Game выйдет в лучшем случае в конце этого года, а то и вовсе в середине следующего. За это время многое может измениться, а зная манеру Паркера и Стоуна доделывать и переделывать новые серии саги за несколько дней до их выхода в эфир (ведь одно из главных достоинств «Южного парка» — злободневность), в этом можно быть уверенными. Главное — помнить, что наскоро перерисованная короткометражка может выстрелить, а вот переделанная на скорую руку игра обязательно провалится. Впрочем, Obsidian незачем гнаться за актуальностью — оригинальный мультсериал давно уже стал классикой. ■

Будем ждать?
Постмодернистская RPG про детей, которые любят играть в RPG. Эпохальный мультсериал South Park наконец-то может стать приличной игрой.

Процент готовности:
50%

В РАЗРАБОТКЕ

SOUTH PARK THE GAME

Нечего тут скрывать, создатели сериала — прожженные гики и разбираются в индустрии не хуже заправского игрового журналиста

Герои South Park любят играть в консольные игры, но еще больше они любят их ждать и покупать. В двухсерийной эпопее «Вперед, Бог, вперед» Картман не может дождаться выхода Nintendo Wii, поэтому заставляет Баттерса заморозить его до релиза консоли. В итоге толстяка находят и размораживают в 2546 году, где он умудряется найти последнюю рабочую приставку, но не может подключить ее к мониторам будущего.

В эпизоде «Зуб за зуб зубной феи 2000» герои пытаются во что бы то ни стало найти деньги на покупку Sega Dreamcast, но в итоге консоль так и не покупают. Кстати, на Dreamcast вышло наибольшее число игр по South Park, хотя в следующем году Xbox 360 его явно обойдет. Сама консоль Microsoft является любимой приставкой героев и появляется почти в каждой серии последних сезонов. Она есть у Стэна, Кайла, Картмана и у некоторых других четвероклассников, а у материально необеспеченного Кенни дома стоит древняя ColecoVision 1982 года выпуска.

При этом герои явно недолюбливают портативные консоли. У всех есть iPhone (в Штатах они считаются дешевыми телефонами из-за скидок от оператора связи), у Картмана — Nintendo DS, но никто никогда на них не играет. Исключение составляет только Кенни, который в серии «Лучшие друзья навсегда» достиг такого мастерства в стратегии «Рай против ада», что был «по божьей воле» убит и отправлен в рай. Оказывается, что игра была специально создана для поиска среди смертных нового Киану Ривза, который спасет рай от полчищ ада, управляя армиями света при помощи золотой PSP.

Персонажи South Park любят играть в игры, а Паркер и Стоун — высмеивать через игры какое-то клише. Например, в эпизоде «Чинпокомон» все дети играют в одноименную игру, которая учит бомбить Перл-Харбор и свергать американское правительство. В эпизоде «Пылкая католическая любовь» отец Макси продирается сквозь полные опасностей катакомбы. Там авторы сериала цитируют Pitfall для Atari 2600: святой отец скачет по платформам и обходит ловушки в честном 2D.

Два эпизода сериала полностью посвящены играм. В теперь уже культовой серии «Занимайтесь любовью, а не Warcraft» на пути у ребят появляется грифер (игрок, мешающий остальным) — настолько сильный, что с ним ничего не могут сделать даже админы Blizzard. Тогда ребята решают его проучить, прячась в лесах у Штормграда и прокачиваясь на кабанах. В Blizzard понимают, что герои хотят наказать грифера, поэтому отправляют им Меч тысячи истин, оружие столь могущественное, что оно помещается на особой гигабайтной флэшке. Также в этой серии есть пародия на GTA — в сцене, где Рэнди Марш угоняет автомобиль, он открывает дверь, бьет водителя, вытаскивает его на мостовую и уезжает. А серия Guitar Queer-o пародирует стандартную историю взлета, падения и воссоединения рок-группы, с поправкой на то, что играют «гитаристы» в Guitar Hero 3. В South Park: The Game, кстати, в доме Стэна можно будет увидеть, как Рэнди Марш в нижнем белье играет в GH3. ■

Хотя Картман и отправился в будущее, чтобы пораньше поиграть на Nintendo Wii, консоль ему, судя по всему, не понравилась, потому что в последних сезонах он играет только на Xbox 360.

В серии «Спортивная ассоциация младенцев-наркоманов» Картман основывает одноименную организацию и подписывает с EA Sports контракт на выпуск брендированной игры. На картинке: Питер Мур, глава EA Sports, объясняет Картману, что права на «Ассоциацию» и все ее доходы принадлежат ему, потому что надо было читать, что написано мелким шрифтом.

Консоль Gamesphere, пародирующая Nintendo GameCube, настолько популярна в сериале, что регулярно появляется в самых неожиданных местах вроде кабинета Питера Мура или, как здесь, в комнате грифера из World of Warcraft (зеленый шар у телевизора).

РЕКЛАМА

TOTAL WAR™

SHOGUN 2

ЗАКАТ САМУРАЕВ

*Дополнение к лучшей стратегии 2011 года**

В комплект коллекционного издания входит:

- **диск с игрой;**
- **руководство пользователя;**
- **набор для каллиграфии;**
- **эксклюзивный внутриигровой контент «Сага: Осмотрительность императора»;**
- **двусторонний плакат.**

**по версии журнала "Страна Игр"*

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

TOTAL WAR

1С-СофтКлаб www.1c-softclub.ru

The Creative Assembly

SEGA www.sega.com

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly, Total War, Shogun Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. All rights reserved.

В РАЗРАБОТКЕ

Amnesia

— A MACHINE FOR PIGS —

Скотобойня

Жанр
Хоррор

Издатель
Frictional Games

Разработчик
thechineseroom

Сайт игры
Не объявлен

Дата выхода
Конец 2012 года

Кирилл Волошин

НАШИ СОБЕСЕДНИКИ
Томас Грип

Должность:
Программист, дизайнер и, цитируем, «мало ли что еще делатель» в Frictional Games.

Предыдущее место работы:
Никакого. По словам Томаса, он раздолбай, и у него в жизни не было ни единого полного рабочего дня.

О себе:
«Я полностью фокусируюсь на том, чем занят в конкретный момент. Остальные вещи меня сразу перестают интересовать, и вот именно тогда чашки с кофе у меня попадают в холодильник, а продукты — в кухонный шкаф».

НАШИ СОБЕСЕДНИКИ
Дэн Пинчбек

Должность:
Глава thechineseroom, а также сценарист, дизайнер и продюсер в той же компании.

Предыдущее место работы:
Преподаватель в университете, художник, бармен, неудавшийся актер.

О себе:
«До того как стать создателем игр, я сменил много кошмарных рабочих мест, а долгое время вообще сидел без работы».

Шведы из **Frictional Games** не только делают отличные хорроры, но и здорово ставят их производство на поток. Их прошлый ужастик Penumbra в итоге стал трилогией, поэтому мало кто сомневался, что рано или поздно на свет появится продолжение последнего проекта Frictional Games, **Amnesia: The Dark Descent**. Официальный анонс игры, благодаря этому, никого не удивил. Удивило другое — работают над ней совсем не Frictional Games.

Шведы выступят в качестве издателя, а непосредственно разработкой займется независимая студия **thechineseroom**, авторы обласканного критикой арт-проекта Dear Esther. А еще в одной их игре, Korsakovia, человек, страдающий от потери памяти, и вовсе брался за ломик и сражался с монстрами из мрака, прямо как в «Пенумбре».

«Я люблю хоррор, а серия Penumbra в свое время стала для меня одним из источников вдохновения», — рассказывает в нашем интервью лидер студии Дэн Пинчбек. Поэтому когда сотрудники Frictional Games начали искать партнеров для разработки сиквела (а расширять собственный штат они не хотели), то практически сразу остановили свой выбор именно на thechineseroom.

Страшный Новый год

Обе студии работают в тесном сотрудничестве, поэтому не стоит ожидать от Amnesia: A Machine for Pigs каких-то кардинальных перемен в геймплее. Это по-прежнему мрачный психологический триллер, завязанный на физике, загадках и методичном исследовании темных локаций. Он вновь напомнит нам о том, что бояться нужно не монстров, а самого себя и собственного болезненного воображения. «И Amnesia, и обе наших предыдущих игры — они все о психических расстройствах, о путешествии внутри собственной больной головы. Это останется центральной темой и в A Machine for Pigs», — говорит Дэн.

Действие игры развернется в Лондоне, в самый канун нового, 1899 года. Богатый викторианский промышленник Освальд Мендус возвращается из неудачной экс-

Судя по всему, в игре должно быть больше всяких механизмов и ситуаций, завязанных на манипуляциях с ними.

За качество картинки мы не беспокоимся: недавно вышедшая коммерческая версия Dear Esther получилась невероятно красивой.

педиции в Мексику, где подхватил какую-то болезнь. Сраженный лихорадкой, Освальд видит странные сны про некий ужасный механизм на службе зла. Проснувшись, он слышит грохот работающего двигателя где-то в подвале и крики собственных детей. Как позже выясняется, проспал Освальд несколько месяцев.

«Как и в оригинальной игре, здесь вы столкнетесь с ужасными тварями, но самое страшное скрывается в ваших собственных утраченных воспоминаниях», — рассказывает лидер thechineseroom.

Методы нагнетания страха останутся прежними. «Нам нравится, когда игрок находится в неведении — не знает, кто он, что его ожидает и где он находится. Это как будто вы еще не совсем проснулись и не понимаете до конца, спите или бодрствуете. Играя с ритмом и напряжением, можно заставить игрока панически бояться всего вокруг и, обливаясь холодным потом, гадать, что же скрывается там, в темноте», — подробно объясняет свой творческий метод Томас Грип, один из двух основателей Frictional Games. «Сочетание напряженного ожидания и внезапного ужаса — вот основа страха в нашей игре», — вторит ему Дэн.

Но главной изюминкой оригинала была, безусловно, психическая неустойчивость героя, который, надолго оставаясь в темноте, постепенно сходил с ума и терял над собой контроль. Беда в том, что, кроме не очень убедительных визуальных эффектов, все это не имело каких-то особых последствий для игрока. Поэтому хочется, чтобы в продолжении разработчики довели до ума именно эту часть геймплея. На прямые вопросы авторы отвечают уклончиво, но уверяют, что у Освальда тоже не все в порядке с головой, он склонен к истерии и вообще боится темноты и того, что прячется в ней.

Зато гибель игрока или его неудача в решении каких-то задач наверняка будет иметь более серьезные последствия, чем загрузка сохранения. «Мы хотели бы изменить массу вещей в оригинальной Amnesia. Например, у нас было много идей, как сделать более ощутимыми последствия неудач: я лично хотел помещать игрока в комнату пыток, где его ждали всякие испытания. Но мы не успели все это толком реализовать», — прозрачно намекает один из дизайнеров оригинала Томас Грип.

Incredible Machine

Впрочем, новые авторы собираются привнести в отработанную формулу и нечто новое. Игра должна стать еще более мрачной, даже суть названия разработчики объясняют так: «Наш мир — это машина для разделки свиней». Чего ожидать от игры, которую делают с таким настроем, мы и предположить боимся.

«События игры происходят на пороге нового века. В это самое время был технический бум, что дает нам повод использовать в игре больше всевозможных механизмов. Ну и название проекта должно вам многое сказать», — подмигивает Томас, а мы уже представляем финальную головоломку, связанную с исполинской дьявольской машиной, перемалывающей людей. «Это будет все та же Amnesia, но мы добавим некоторые новшества. Пока не можем говорить об этом подробно, но не волнуйтесь, вас ждут сюрпризы. Отвратительные сюрпризы», — недобро улыбается Дэн.

Предыдущие проекты thechineseroom отличались глубокой проработкой мира, который действительно хотелось исследовать и изучать. «Мы хотим привнести в A Machine for Pigs свой собственный стиль. Игрок здесь будет останавливаться не только потому, что он боится идти дальше, но и потому, что хочет погрузиться в атмосферу этого мира, впитать ее», — обещают авторы. Проблема лишь в том, что собственно геймплея в прошлых работах студии было очень мало, а в Dear Esther так и нет вовсе. Будем надеяться, под присмотром Frictional Games у них все-таки получится что-то более играбельное…

■■■

Осенью, когда должен состояться релиз A Machine for Pigs, многим из нас снова придется запасаться валидолом. Сотрудники Frictional Games всегда знали, как довести игрока до заикания. А теперь вместе с ними работают не менее талантливые люди, умеющие создавать чарующие, странные миры. Что-то нам подсказывает, что в этом творческом тандеме может родиться нечто действительно грандиозное и ужасное. В самом лучшем смысле этого слова. ■

Здесь этого не видно, но авторы говорят, что интерфейс и управление не претерпят особых изменений.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Наш мир подходит только для свиней, покорно идущих на убой» — с таким настроем авторы Dear Esther делают сиквел хоррора Amnesia.

Процент готовности: 60%

35 ЛЕТ ЭВОЛЮЦИИ
КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ RPG

АВТОР: ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Этот год оказался необычайно щедр на ролевые игры первой величины. Вторые части Dragon Age и «Ведьмака», Deus Ex: Human Revolution и The Elder Scrolls 5: Skyrim. А уже в последних числах декабря этот список увенчает Star Wars: The Old Republic. Уже давно за столь короткий срок у поклонников RPG не было такого количества праздников. Лучшего повода, чтобы вспомнить основные вехи в эволюции жанра, нельзя и придумать.

ЗАРОЖДЕНИЕ

1974 год — Предистория

Но прежде, чем говорить о компьютерных ролевых играх, стоить заглянуть чуть глубже в прошлое и вспомнить об их настольных предках. Те, в свою очередь, также появились не на пустом месте, а «выросли» из популярных в 60-70-х годах варгеймов. Именно их поначалу и создавали друзья Гари Гигакс и Дэйв Арнесон. Но просто сражаться им постепенно наскучило, и они начали придумывать собственные приключения, на основе которых в 1974 году выпустили первую настольную ролевую игру Dungeons & Dragons. И уже через пару лет она стала культовой, а вокруг нее сформировалась полноценная субкультура, представители которой, разумеется, и стояли у истоков CRPG.

1975 год — Первые компьютерные RPG

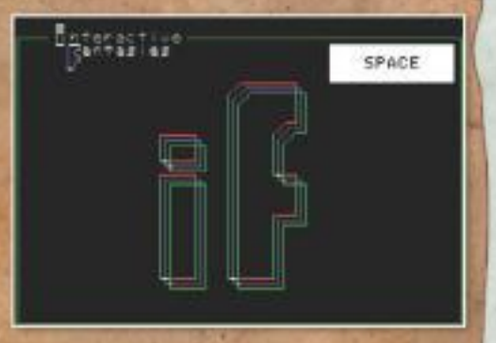
Меньше чем через год после выхода Dungeons & Dragons на свет появились и первые компьютерные RPG. Право называться родоначальницей жанра заслуживает pedit5, хотя в ней присутствовали лишь самые базовые элементы RPG: исследование подземелий, поиск сокровищ и уничтожение монстров. Игра была написана для образовательного компьютера PLATO, а университетские власти, само собой, не поощряли нецелевое использование казенного оборудования, так что просуществовала pedit5 считанные месяцы.

Уже вскоре у нее появилась преемница — dnd, созданная парой студентов из Иллинойского университета все для того же PLATO. В dnd уже была возможность самостоятельно создавать персонажа, появилась прокачка и пусть даже крайне примитивный, но все-таки сюжет. С новой игрой администраторы PLATO тоже нещадно боролись, но ей повезло больше, чем предшественнице, — впоследствии ее переиздали для других платформ.

1978 год — Текстовые RPG выходят в сеть

Разумеется, в ранних CRPG не было даже намека на отыгрыш роли, столь ценимый большинством поклонников настольных ролевок. Впрочем, способ перенести приключения из комнат университетских кампусов в виртуальную реальность нашелся достаточно быстро — на помощь пришли многопользовательские текстовые игры. Первой из них стала MUD (сокращенно от Multi-User Dungeon), созданная студентом Эссекского университета Роем Трабшоу.

Его творение не только предвосхитило появление в будущем MMORPG, но и дало название целому жанру. А тот на удивление недурно чувствует себя и сегодня — многопользовательские ролевые игры «выросли» из MUD, но окончательно их уничтожить все же не сумели. До сих пор можно найти немало игроков, которые самой современной графике предпочитают собственное воображение.



1979 год — Не фэнтези единым

В 1979 году компания Edu-Ware Services выпустила для персональных компьютеров Aplle II текстовую ролевую игру Space, а вскоре — и ее сиквел. Примечательна эта дилогия благодаря двум особенностям. Во-первых, в отличие от выходивших ранее RPG, ее действие разворачивалось в фантастическом, а не фэнтезийном мире.

Во-вторых, Space давала игрокам невиданную по тем временам свободу, позволяя стать исследователем космоса, воином, торговцем и даже администратором. К сожалению, взяв за основу настольную ролевую игру Traveller, разработчики не озаботились приобретением лицензии на ее использование, и, чтобы избежать судебного разбирательства, в начале 80-х им пришлось прекратить распространение обеих частей Space.

1980 год — Предтеча Diablo

Еще одной ключевой вехой на раннем этапе развития жанра стало создание Rogue. Геймплей этой классической игры был построен на исследованиях случайно генерируемых подземелий и истреблениях толп монстров — и это за 16 лет до выхода Diablo. Пусть в оригинальной версии игры все персонажи отображались простыми буквами и символами (например, @ обозначала главного героя), это не помешало ей добиться оглушительного успеха и породить множество подражателей, а ориентированный на экшен поджанр RPG получил в честь своей родоначальницы название roguelike («подобные Rogue»).

СТАНОВЛЕНИЕ

1981 год — Становление легенд

Ранние ролевые игры были полны условностей, вызванных техническими ограничениями. Но стремительное развитие технологий позволило уже в начале 80-х появиться на свет таким столпам RPG, как Ultima и Wizardry, которые на протяжении многих лет оставались законодателями мод в жанре.

Влияние обоих сериалов на развитие CRPG сложно переоценить. Так, Ultima I: The First Age of Darkness была в числе первых графических ролевых игр, в которых имелся полноценный сюжет. В четвертой части сериала в механику игры было включено понятие добродетели. Таким образом, впервые в истории жанра игрокам приходилось задумываться о последствии своих поступков и выбирать между добрым и злым путем. И именно создатели Ultima во главе с Ричардом Гэрриотом начали уделять серьезное внимание общению с неигровыми персонажами.

Студия Sir-Tech, создавшая сериал Wizardry, тоже привнесла в жанр немало нового. Например, в оригинальной Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord игроки впервые получили под свое управление не одного героя, а целую партию. В последующих частях сериала появились альтернативные концовки, случайные битвы, престиж-классы, а в одной из них — даже возможность поиграть за отпетого злодея.

Оба сериала просуществовали порядка двух десятилетий и на протяжении большей части этого времени формировали облик компьютерных ролевых игр.

1982 год — Консольный дебют

Первым представителем ролевых игр на консолях стала Dragonstomper, вышедшая на Atari 2600. Задача перед игроком ставилась вполне традиционная по тем временам — набраться опыта, тренируясь на мелких противниках, с тем чтобы в финале одолеть могучего дракона. Зато Dragonstomper позволяла многие проблемы решать несколькими различными способами и этим выделялась на фоне большей части современных ей RPG.

ЗОЛОТАЯ ЭРА

1986 год — Ролевые игры покоряют Японию

Японские ролевые игры появились под влиянием западных проектов. Рассказывают, что создатели Dragon Quest увидели как-то то ли Ultima, то ли Wizardry и решили сделать то же самое, только на свой манер. В результате жанр эволюционировал настолько, что сейчас уже напоминает западные прототипы разве что внешне. И все же, говоря об истории ролевых игр, нельзя не отметить хотя бы дату зарождения jRPG. Развитие жанра началось в 1986 году, когда компания Chunsoft выпустила первую часть сериала Dragon Quest. Пожалуй, главной его особенностью было то, что он, в отличие от большинства западных RPG того времени, создавался в расчете на массовую аудиторию, а не только хардкорных игроков. Впрочем, на Западе Dragon Quest особого успеха не снискал — зато это удалось сделать стартовавшему годом позже сериалу Final Fantasy.

1987 год — Трехмерная CRPG в реальном времени

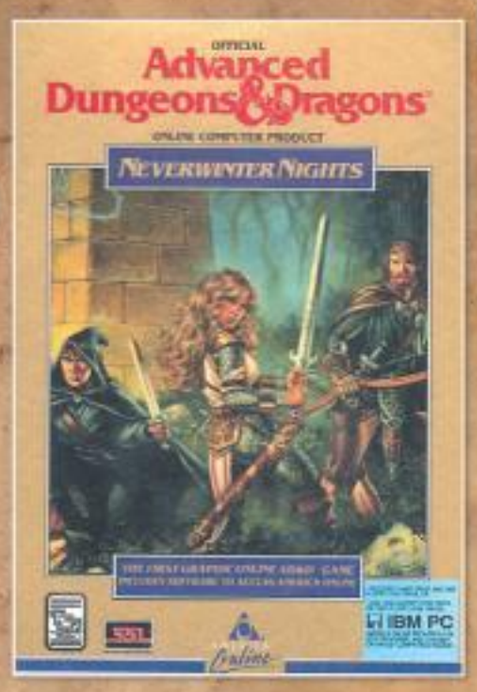
На протяжении первого десятилетия истории ролевых игр пошаговые сражения оставались одним из неотъемлемых атрибутов жанра. Так продолжалось до тех пор, пока компания FTL Games не выпустила Dungeon Master — игру от первого лица и с боями в реальном времени, на манер шутера от первого лица. Кроме того, здесь отсутствовали привычные по другим RPG классы, а у героев точечно улучшались те навыки, которые они чаще всего использовали. Наконец, нельзя не отметить, что для игры, ориентированной на экшен, Dungeon Master обладала весьма недурным сюжетом. Оно и понятно, ведь это была одна из первых RPG, над сценарием которой трудился профессиональный литератор — в данном случае Нэнси Холдер.

1988 год — AD&D на экранах мониторов

Созданной Гигаксом компании TSR не потребовалось много времени, чтобы разглядеть потенциал зарождающегося рынка видеоигр, и уже на заре 80-х вышли первые компьютерные адаптации системы Advanced Dungeons & Dragons. Они, однако, оказались не слишком удачными. Это не обескуражило TSR, и компания предложила ценную лицензию сразу нескольким крупным разработчикам, в числе которых были Electronic Arts и Sierra Entertainment. Заполучить вожделенные права на систему и миры AD&D в итоге удалось последней.

Результат не заставил себя ждать. Вскоре Sierra выпустила Pool of Radiance — игру, которая подкупала глубокой боевой системой, популярным сеттингом и великолепной по тем временам графикой. Что особенно важно, разработчики создали движок, на основе которого с легкостью можно было собирать новые игры, так что Pool of Radiance положила начало длинному, страшно популярному сериалу, который из-за золотистого оформления коробок получил название Gold Box.

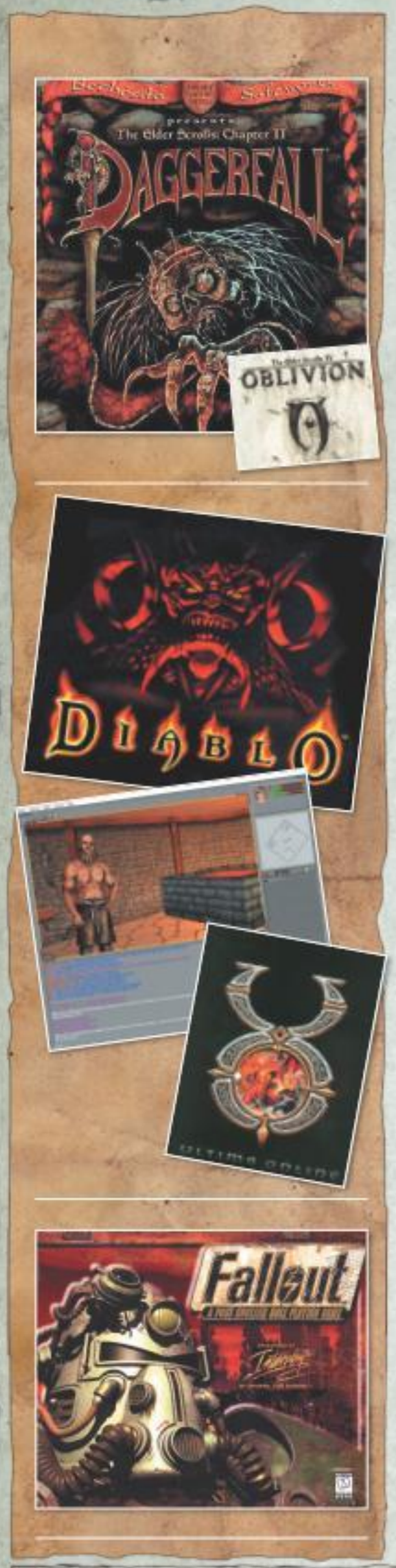
Нельзя не отметить и одну важную тенденцию, наметившуюся именно в 1988 году. В сериалах Ultima и Wizardry присутствовали элементы фантастики, но всё же по духу и стилю они, как и львиная доля RPG восьмидесятых, принадлежали к фэнтези. А к концу десятилетия драконы с эльфами начали утомлять — если не игроков, то уж разработчиков точно, и они все чаще отваживаются на эксперименты с другими жанрами. Пожалуй, самой яркой нефэнтезийной RPG той эпохи можно признать постапокалиптическую Wasteland от студии Interplay. Впрочем, войти в историю игре помог не только нетривиальный сеттинг, но и гибкая ролевая система, основанная на навыках. Кроме того, Wasteland стала одной из первых RPG, в которой NPC-спутники были не просто ходячими наборами характеристик, а полноценными личностями.



1991 год — Дедушка MMORPG

Sierra Entertainment поставила выпуск игр по AD&D на конвейер, причем создавала их не только самостоятельно, но и доверяла сторонним студиям. Одним из субподрядчиков стала компания Stormfront, сотрудников которой во главе с Доном Даглоу не устраивала роль простых ремесленников, и они выступили с революционным предложением — создать первую многопользовательскую ролевую игру с графикой. Ею стала Neverwinter Nights, созданная на основе все того же движка Gold Box и заложившая основы жанра MMORPG. В частности, именно в ней появились многие привычные нам понятия вроде режима PvP или гильдий.

РАСЦВЕТ



1994 год — Свобода от Bethesda

Компания Bethesda на заре своей истории ролевыми играми не занималась и в общем-то до поры даже не собиралась пробовать. Будущая The Elder Scrolls: Arena изначально разрабатывалась как экшен о гладиаторах, путешествующих по фэнтезийному королевству в поисках сражений и славы. От изначальной задумки в итоге почти ничего не осталось — кроме разве что пресловутых путешествий по огромному миру. Разработчики ставили перед собой задачу обеспечить игрокам ту же свободу действий, которую предлагали настольные RPG. Конечно, в полной мере реализовать столь смелую задумку Bethesda не удалось, но все же по масштабам и вариативности Arena оставляла далеко позади любую современную ей игру. Идея, что игроку необходимо предоставить возможность самому решать, чем заниматься и как добиваться своих целей, стала краеугольным камнем всего сериала The Elder Scrolls, обеспечив ему неувядающую славу и любовь миллионов поклонников.

1996 год — Демоны и онлайн

Изначально математическая основа появилась в настольных RPG для того, чтобы ограничить определенными рамками фантазию игроков. Правда, вскоре она из простого инструмента ролевой системы превратилась в основополагающий атрибут жанра. Появление игры, которая целиком и полностью была бы посвящена прокачке персонажа, было лишь вопросом времени. Этой игрой стала Diablo, геймплей которой фактически сводился к защелкиванию всего, что двигалось на экране, и накоплению опыта. Сюжет, мир, характеры персонажей — все это в сериале Diablo глубоко вторично. Упрощенная до предела формула геймплея оказалась на удивление привлекательной для миллионов игроков, и проект студии Blizzard положил начало новому самостоятельному направлению в жанре RPG.

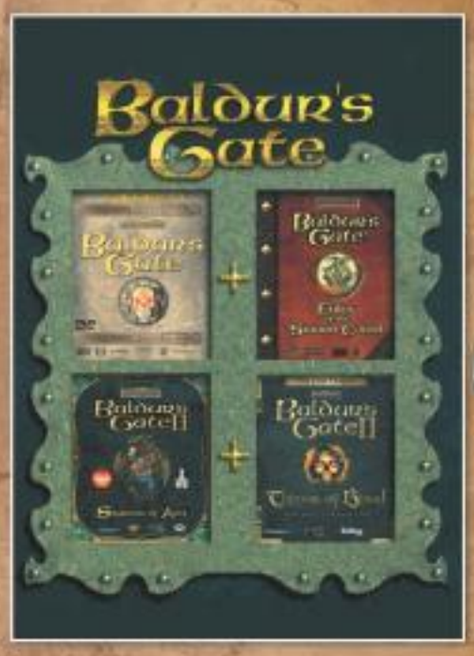
Еще одним важным событием 1996 года стал выход Meridian 59 — первой трехмерной MMORPG. Пятнадцать лет назад даже амбициозные проекты зачастую создавались маленькими группами молодых энтузиастов, трудившихся в свободное от учебы или основной работы время. И Meridian 59 принадлежит как раз к числу игр, разрабатывавшихся буквально «на коленке». Тем не менее ее авторам удалось не только создать MMORPG нового поколения, но и заинтересовать своим проектом компанию 3DO. Правда, несмотря на право первородства, пожинать плоды жанровой революции выпало вовсе не Meridian 59. Всего через год на рынке появилась Ultima Online, имевшая на своей стороне обширную фанатскую базу и техническое превосходство. Да и продумана она была значительно лучше. В первые же шесть месяцев после запуска игра набрала более 100 тысяч подписчиков. После этого оглушительного успеха началось стремительное развитие и рост популярности MMORPG.

1997 год — Постапокалипсис сегодня

Выражение о хорошо забытом старом давно стало банальным, но все равно не теряет актуальности. Лишним подтверждением может служить Fallout, который создавался как идейный наследник Wasteland и, в общем, полагался примерно на те же козыри. Постапокалиптический мир, бесклассовая ролевая система, возможность разрешить львиную долю конфликтов различными способами — все это уже было в Wasteland. Но компания Interplay сумела отполировать каждый элемент старой формулы до блеска, создав культовый сериал, который и сегодня остается одним из столпов RPG.

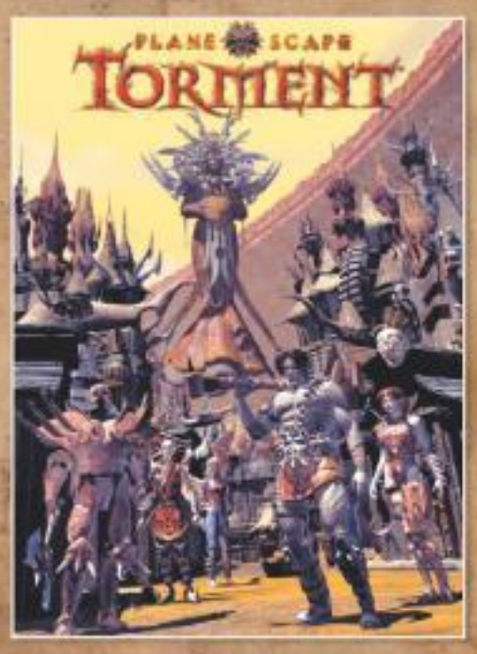
ТРИ ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТА О РИЧАРДЕ ГЭРРИОТЕ

- Лорд Британ, под которым он впоследствии выступал в собственных играх, Гэрриот получил от университетских друзей. Те посчитали, что у Ричарда британское произношение.
- Свою первую игру, носившую название Akalabeth: World of Doom, Гэрриот создал в восемнадцать лет вместе с несколькими друзьями, которые, как и он, увлекались Dungeons & Dragons.
- Недавно Гэрриот признался, что ведет с Electronic Arts переговоры о возрождении сериала Ultima, и рассказал, что у него есть ряд идей, которые должны вдохнуть в легендарную игру новую жизнь.



1998 год — Канадская революция

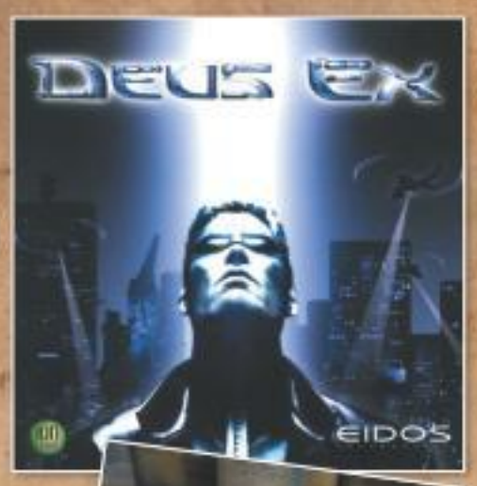
В середине 90-х права на создание игр по мотивам AD&D перешли к издательству Interplay, а оно, в свою очередь, перепоручило ответственную работу молодой студии BioWare и, как оказалось, не прогадала. Дав игрокам возможность в любой момент поставить игру на паузу, канадские разработчики нашли элегантный способ сделать бои динамичными при помощи реального времени, в то же время сохранив тактическую глубину сражений, присущую настольным первоисточникам. Кроме этой простой, но, без сомнения, революционной идеи, Baldur's Gate мог похвастаться великолепным сюжетом, колоритными героями и огромным, нарисованным вручную игровым миром. Все это сделало проект одним из эталонов жанра и принесло BioWare славу одного из лучших разработчиков RPG.



1999 год — CRPG как философская притча

Компания **Black Isle**, выступившая издателем сериала Baldur's Gate, и сама с удовольствием воспользовалась движком **Infinity Engine**, который создали канадские партнеры. В частности, он послужил основой для **Planescape: Torment** — одной из самых нетривиальных игр в истории жанра, которая по глубине и философскому подтексту легко могла соперничать с лучшими фэнтезийными романами.

В этой уникальной RPG можно было обойтись практически без насилия, а во главу угла ставилось развитие характера безымянного героя, а не его характеристики. Более того, как и в реальной жизни, здесь фактически отсутствовал простой выбор между добром и злом — сценаристы ставили перед игроками по-настоящему сложные моральные вопросы, а ни одно серьезное решение не обходилось без последствий. К тому же, хоть номинально игра и считалась фэнтезийной, ее действие разворачивалось в самом, наверное, необычном сеттинге AD&D — местном аналоге чистилища. Увы, для массовой аудитории игра оказалась слишком сложной, продажи ее оставляли желать лучшего.



2000 год — Новые горизонты

К концу двадцатого века компьютерные RPG уже давно переросли рамки классического фэнтези, но все же оставалось множество жанров, которые разработчики до поры обходили вниманием — в частности, киберпанк и городское фэнтези. В 2000 году почти одновременно вышли две игры, исправивших это упущение: Deus Ex и Vampire: The Masquerade — Redemption.

Первая родилась из давнишней мечты знаменитого геймдизайнера Уоррена Спектра создать игру, которая будет столь же вариативна и многообразна, как реальная жизнь. И Deus Ex, на первый взгляд кажущаяся обычным экшеном, поражала как разнообразным геймплеем, сочетавшим элементы множества жанров, так и запутанной историей.

Вторая была основана на одной из самых успешных настольных ролевых систем 90-х. Vampire: The Masquerade прославилась в первую очередь благодаря самобытному сеттингу, основанному на земной истории и мифологии, а также — ролевой системе, которая делала упор на отыгрыш персонажа, а не провоцировала бездумную прокачку его характеристик. Redemption это передалось не в полной мере — она все-таки в значительной степени была ориентирована как раз на действие. Зато игра в самом деле позволяла почувствовать, что значит быть вампиром, который живет сотни лет и вынужден постоянно бороться с чудовищем, живущим внутри.

ТРИ ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТА О BIOWARE

- Основателями студии выступили три молодых врача — Рэй Музика, Грег Зещук и Августин Йип. Впрочем, последний вскоре разуверился в перспективности предприятия и вернулся к медицинской практике.

- Изначально движок Infinity Engine создавался для стратегии в реальном времени под рабочим названием Battleground Infinity.

- Бюджет Star Wars: The Old Republic, по слухам, превышает 100 миллионов долларов, что делает ее одной из самых дорогих игр в истории.

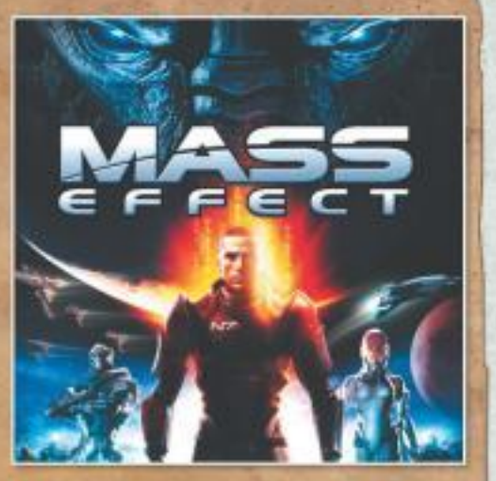
НАШИ ДНИ

2003 год — Первый шаг к Голливуду

Такая проработанная и популярная вселенная, как «Звездные войны», казалось бы, как нельзя лучше подходит для создания RPG, но у далекой галактики долго не складывалось дружбы с жанром. Так продолжалось до тех пор, пока за дело не взялась BioWare, создавшая, наверное, лучшую игру по мотивам саги Лукаса — Star Wars: Knights of the Old Republic. Она не только подкупала захватывающим сюжетом, колоритными героями и отлично написанными диалогами, но и стала первым шагом на пути к революции в RPG, которую канадцы совершат спустя несколько лет. Да, в KotOR присутствовала активная пауза, унаследованная от прежних проектов BioWare, но при этом в плане подачи сюжета и постановки игра стремилась походить на голливудский блокбастер.

2004 год — Весь мир у ног Blizzard

Возможно, главный секрет успеха компании Blizzard кроется в невероятном умении брать уже существующие идеи и реализовывать их максимально близко к идеалу. В очередной раз компания продемонстрировала этот бесценный навык, создав World of Warcraft. К моменту ее запуска на рынке MMORPG присутствовало немало игр, в том числе и очень неплохих, но новое творение Blizzard моментально их затмило. По большому счету разработчики не придумали почти ничего нового — они просто собрали воедино все лучшие идеи и механики, присутствовавшие в других играх, и прибавили к ним известнейшую вселенную. Этого оказалось вполне достаточно, чтобы спустя несколько лет World of Warcraft, число подписчиков которой в пиковый момент превышала 11 миллионов человек, вошла в Книгу рекордов Гиннесса как самая популярная MMORPG современности.



2007 год — Интерактивное кино

Устав от игр по лицензиям, студия BioWare решила на время от них отвлечься и сосредоточиться на собственных проектах, продолжая, впрочем, развивать идеи, заложенные в Knights of the Old Republic. В итоге мы получили в лице Mass Effect ролевую игру нового поколения. Разработчики максимально упростили собственно ролевую систему, а базовый геймплей и вовсе позаимствовали в шутерах от третьего лица. Зато сюжет игры не просто остался на уровне прежних игр BioWare — он по размаху и режиссуре не уступал той же киносаге Лукаса.

Несмотря на то, что у такого подхода нашлось немало противников — в основном из числа давних поклонников RPG, — по стопам BioWare пытаются идти многие другие разработчики. И, скажем, во втором «Ведьмаке» или Deus Ex: Human Revolution влияние Mass Effect заметно невооруженным глазом.

Ролевые игры считаются консервативным жанром, и это отчасти справедливо, ведь многие идеи и геймплейные механики, придуманные десятилетия назад, остаются актуальными и поныне. Но, храня верность традициям, RPG продолжают развиваться, что, конечно, не может не радовать.

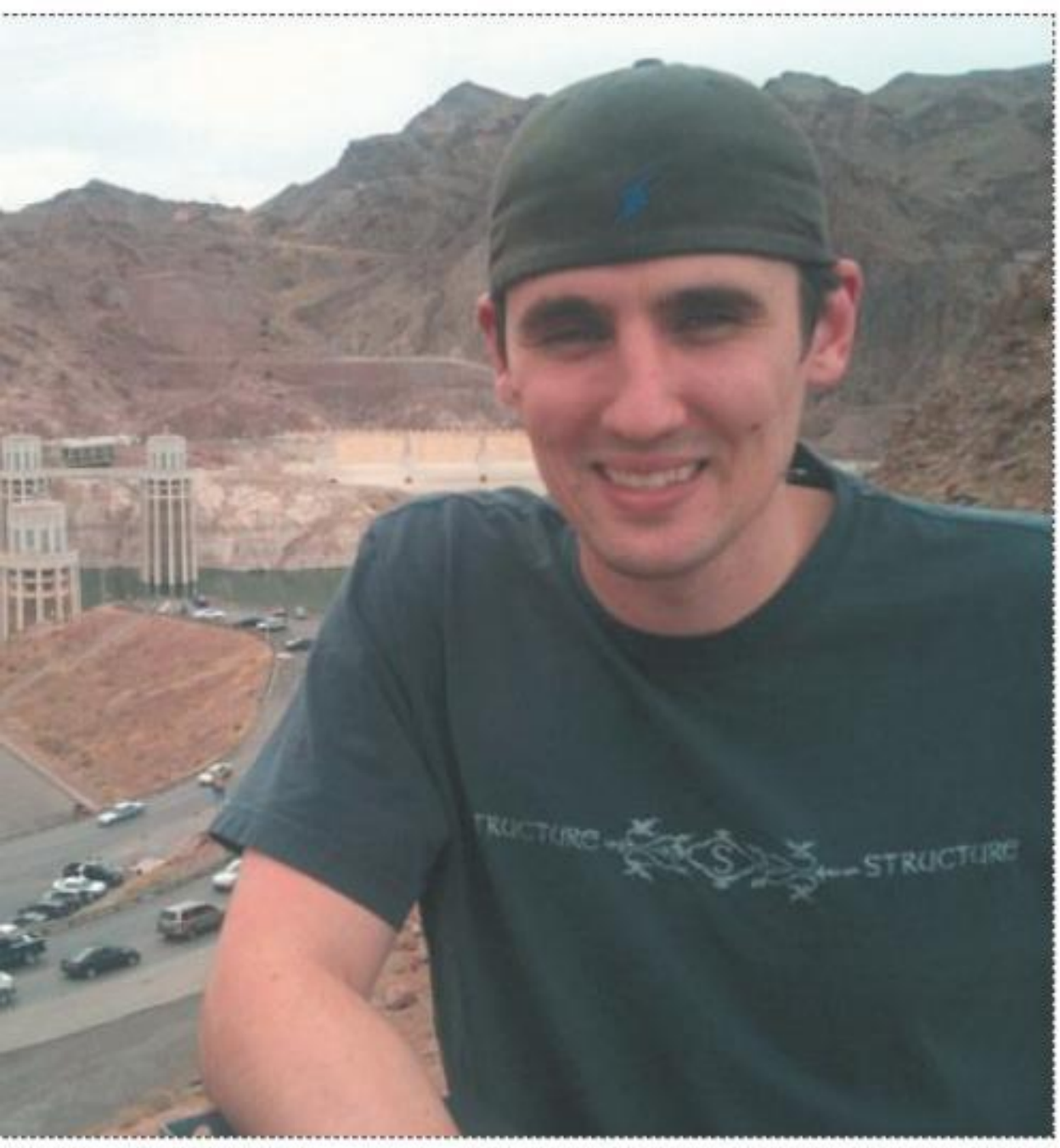
ТРИ ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТА О BETHESDA SOFTWORKS

- Перед тем как студия приступила к работе над Skyrim, агенты фантаста Джорджа Мартина предлагали ей заняться игрой по мотивам фэнтезийного цикла «Песнь льда и пламени».
- По заверениям разработчиков, мир The Elder Scrolls 2: Daggerfall размерами в два раза превосходит Британию.
- Права на Fallout обошлись Bethesda в сумму, немногим превышающую миллион долларов.

Bethesda
SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company

КРЕЙГ «STUTTERING CRAIG» СКИСТИМАС

Основатель игрового сайта ScrewAttack.com, 30 лет, Даллас.



НАДЕЮСЬ, ЧТО БУМАЖНЫЕ ЖУРНАЛЫ ВСЕ-ТАКИ НИКОГДА НЕ ИСЧЕЗНУТ

Росомаха — самый крутой из Людей Икс, но надо же быть оригинальным, поэтому мой фаворит — Гамбит. Но только такой, как в Marvel vs. Capcom 2. Вы видели этот его удар? KINETIC CARD!

На вкус курица и индейка абсолютно разные. Курица намного вкуснее, поверьте мне.

Если когда-нибудь вдруг все-таки случится так, что игровые сайты вытеснят журналы, мы в ScrewAttack просто станем первыми интернет-пиратами! Три тысячи акул мне в глотку!

ScrewAttack популярен потому, что за каждым текстом, каждым видео на сайте стоит личность, а неизвестный хомячок. Ну и мы исповедуем очень важные принципы: «не будь скучной задницей» и «не падай ниц перед дядей-спонсором».

Надеюсь, что бумажные журналы все-таки никогда не исчезнут. Потому что я их обожаю.

Люди ненавидят перемены. Поэтому и журналы на iPad продаются так слабо. Но когда-нибудь люди привыкнут.

Я СКУЧАЮ ПО ИГРАМ С КРЭШЕМ БАНДИКУТОМ

«Сумерки» нравятся только умственно отсталым.

Если бы Маркус Феникс и Натан Дрейк дрались, Дрейк бы просто заболтал Феникса и повалил на землю, а тот лежал бы и гадал, как зовут обхитрившего его красавчика.

Понятно, что хороших квестов так мало, потому что шутеры продаются намного лучше. Я тоже люблю пострелять, но после десяти лет превосходства пора бы и уступить трон.

«Спасенные звонком» — лучший сериал всех времен.

Я скучаю по играм с Крэшем Бандикутом.

Обычно по выходным я играю в мультиплееер какого-нибудь очередного Call of Duty, но сейчас запоем прохожу The Legend of Zelda: Skyward Sword.

Оркестровый саундтрек Skyward Sword — лучшее, что я слышал за долгое время.

Все-таки Modern Warfare 3 мне понравилась больше Battlefield 3. В нее играть так просто, как в аркадный автомат.

«СУМЕРКИ» НРАВЯТСЯ ТОЛЬКО УМСТВЕННО ОТСТАЛЫМ

Я настолько люблю IKEA, что мог бы поселиться в ней. Вы вот, например, знали, что там продаются дешевые и вкусные рогалики с корицей?

Американцы не очень-то любят футбол, потому что не понимают, в чем кайф. Это просто не часть нашей культуры. Вон европейцы тоже бейсбол недолюбливают.

Я не знаю, почему большинство японских игр такие, э-э-э, странные, но однажды я увидел в Акихабаре (крупный торговый район в Токио, где продаются игры, аниме, бытовая техника и многое другое. — *Прим. «Игромании»*), как один японец прошел Final Fight, не пропустив ни одного удара. Представляете? Ни одного. В Final Fight. Помню, подумал: «Блин, чувак относится к играм слишком серьезно!»

Лет через 10 все мы будем играть на новых iPhone и iPad. А если Wii U провалится, то и Nintendo будет клепать игры для iOS.

Я НАСТОЛЬКО ЛЮБЛЮ IKEA, ЧТО МОГ БЫ ПОСЕЛИТЬСЯ В НЕЙ

Я НЕ ЗНАЮ, ПОЧЕМУ БОЛЬШИНСТВО ЯПОНСКИХ ИГР ТАКИЕ, Э-Э-Э, СТРАННЫЕ

Похоже, я единственный человек на Земле, которому нравятся новые игры про Соника. В самом деле — они ведь совсем не скучные! Мне понравились и Sonic Generations, и Sonic Colors. Да мне даже Sonic 4 нравится! Не, вы там говорите, что хотите, а Соник определенно возвращается.

Обожаю диснеевские мультфильмы. Как раз на днях посмотрел «Рапунцель» — просто замечательная штука.

БРЮС УИЛЛИС — НАСТОЯЩИЙ МУЖИК

Skyrim — настоящий генератор развлечений. YouTube просто забит всякими отжигами игроков. Мне кажется, надевать корзины на головы NPC — это и правда очень смешно.

Всегда сложно выбрать самую оригинальную игру года. Я бы, вот честно, назвал какой-нибудь дорогой блокбастер, но ведь всегда найдется какое-то суперориги-нальное инди. Так что пусть будет Minecraft.

Angry Video Game Nerd не такой уж и злой (герой популярного шоу, яростно критикующий плохие старые игры. — *Прим. «Игромании»*). На самом деле он просто душка, серьезно.

НЕ ЧИТАЛ НИ ОДНОЙ КНИГИ ПРО ГАРРИ ПОТТЕРА. ДАЖЕ КИНО НЕ СМОТРЕЛ

Эту телочку из «Трансформеров» слишком переоценивают.

Я люблю фильмы Стивена Спилберга. Как можно не любить «Индиану Джонса» или «Инопланетянина»?! Мужик снял настоящую классику, которую я могу пересматривать бесконечно.

Никогда не откажусь от домашней пиццы или воздушного риса. Главное — не смешивать их.

«Скот Пилигрим против всех» — лучший фильм по комиксам.

Wii определенно привлекла новых геймеров. Всяких глупых казуалов, конечно, но хоть так.

Все говорили мне, что ScrewAttack не выгорит, что это лажа какая-то и я идиот, но у меня все получилось, так-то.

ЭТУ ТЕЛОЧКУ ИЗ «ТРАНСФОРМЕРОВ» СЛИШКОМ ПЕРЕОЦЕНИВАЮТ

НИКОГДА НЕ ОТКАЖУСЬ ОТ ДОМАШНЕЙ ПИЦЦЫ

Не читал ни одной книги про Гарри Поттера. Даже кино не смотрел.

Брюс Уиллис — настоящий мужик. Разве вы не смотрели «Крепкого орешка»? ЧУВАК ХОДИТ ПО РАЗБИТОМУ СТЕКЛУ!

«Крепкий орешек» по-любому круче «Смертельного оружия». Черт подери, это один из лучших фильмов в истории!

«СКОТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ» — ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ ПО КОМИКСАМ

Я не знаю, у какой звезды кличка Fassy (у актера Майкла Фассбендера. — *Прим. «Игромании»*), но это, наверное, самое тупое прозвище в мире. Я бы врезал его обладателю просто за то, что у него дебильная кличка.

Когда выйду на пенсию, обязательно расскажу вам, каково это — быть пенсионером.

«КРЕПКИЙ ОРЕШЕК» ПО-ЛЮБОМУ КРУЧЕ «СМЕРТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ»

Беседовал Геворг Акопян

ScrewAttack.com — независимый игровой сайт, на котором нет ни капли серьезной журналистики: все тексты и видео — о том, как люди веселятся и валяют дурака. На спор бреют себе ноги, пытаются попасть в секретные двери The Legend of Zelda, ищут самые сложные игры на NES, а в особые моменты выводят в кадр Злобного Нерда. Крейг Скистимас — основатель и руководитель сайта, ведущий нескольких шоу. Одно из самых популярных, Top Ten, можно увидеть в том числе на GameTrailers.

ААРОН КЭНЭДЭЙ

Художник BioWare, 30 лет, Остин.

Я БЫ ХОТЕЛ УМЕТЬ ОСТАНАВЛИВАТЬ ВРЕМЯ

Мне всегда казалось, что Джокер асексуален. Вот у Хита Леджера потрясающий Джокер. Лучшее изображение злодея из комиксов в кино.

Морфеус — самый крутой чувак в «Матрице».

Хлоя из Uncharted — настоящая стерва, но чисто внешне она мне нравится больше Елены.

Я бы хотел уметь останавливать время. Представьте, вы обедаете с семьей, и тут — БАМ! — время заморозилось, можно наслаждаться жизнью и не стареть.

Как-то мы с друзьями повесили самодельный манекен под одним мостом таким образом, будто он «держал» одну из опор. Проезжавшие по автостраде люди непременно его замечали. Было весело!

Не очень-то люблю серию The Elder Scrolls. Не потому, что игры плохие, вовсе нет! Просто открытый мир и куча нелинейных квестов — не мое. По этой же причине я не фанат GTA.

МОРФЕУС — САМЫЙ КРУТОЙ ЧУВАК В «МАТРИЦЕ»

Я РАД, ЧТО БИЛЛА ГЕЙТСА ПЕРЕСТАЛИ РУГАТЬ

Мне понравилась L.A. Noir, но я ее так и не прошел, а вот Red Dead Redemption все же добил до конца. Это, пожалуй, моя любимая игра Rockstar.

Я рад, что Билла Гейтса перестали ругать все подряд. Может, он и не такой креативный, как Стив Джобс, но я уважаю его взгляды, его заслуги в благотворительности и то, что он предпочитает открытые системы закрытым.

Из всех символов Америки я больше всего горжусь чизбургером, Голливудом и нашими многотонными грузовиками.

Американцы постоянно прикалываются над канадцами. Но, как бы грубо мы ни шутили, они всегда к нам добры. Почему — ума не приложу.

Я не люблю шутеры, но если уж стрелять, то в Battlefield.

Чувствую, как только мой сын немного подрастет, придется ознакомиться со многими LEGO-играми.

Я НЕ ЛЮБЛЮ ШУТЕРЫ

Я продал свой Xbox 360, потому что мой сын постоянно ломал геймпады. Знайте, если геймпад упал на задние шифты — ему конец.

Микеланджело — мой любимый черепашка-ниндзя. Во многом потому, что я из Калифорнии и до сих пор говорю «rad» (жаргонизм, который употребляли черепашки в мультсериале; в Калифорнии используется в значении «очень круто». — *Прим. «Игромании»*).

Сравнивать планшеты с консолями — это как спорить, что круче: телевидение или кино. Одно никогда не заменит другое, хотя платформы, безусловно, будут взаимодействовать.

Когда вокруг полно электронных книг, аудиокниг и подкастов, я, честно говоря, не знаю, зачем нужны книги бумажные.

Сейчас я читаю книги серии «Песнь льда и пламени» Джорджа Р.Р. Мартина. Не уверен, что смогу закончить их, уж слишком там много условностей, как по мне.

Вот многие говорят, что раньше игры были лучше, но они просто были другие — работали на одной идее и имели запоминающуюся музыку (по техническим причинам).

Алексей Пажитнов — один из моих любимых разработчиков.

ИНДИ-ИГРЫ — НЕОБХОДИМАЯ НАШЕЙ ИНДУСТРИИ СВЕЖАЯ КРОВЬ

Мы с сыном прошли добрую половину The Legend of Zelda: Skyward Sword на одном дыхании, но потом наша Wii предательски сломалась. Было ужасно обидно. Ocarina of Time, кстати, одна из моих самых любимых игр.

Мой любимый персонаж из игр — молодой Линк.

Будь у меня много денег, я бы сделал игру для детей о строительстве дома на дереве. В забавном, причудливом стиле, с мультиплеером и режимом крепости, где нужно построить самый надежный дом. Не уверен, что она бы хорошо продалась, но мечта есть мечта.

Детей увлекает любая фигня, и это главное, чего не хватает взрослым. Ребенок может час играть с волчком, полдня писать что-то на бумаге, долго копать яму только для того, чтобы засунуть туда мячик, — и ему ни разу не станет скучно. Такие прекрасные игры, как LittleBigPlanet, Nintendogs и Flower пытаются воссоздать это ощущение детской радости. Надеюсь, что мы еще увидим подобные проекты.

НЕ ЛЮБЛЮ ОЛАДУШКИ

Сейчас самое лучшее время, чтобы делать игры.

Те два с половиной раза, что я играл в гольф, мне действительно понравилось. Гольф расслабляет и одновременно требует собранности. Жена раньше много играла, может, когда-нибудь и я начну как следует.

В последнее время становится все более популярным не заводить детей лет до сорока. Я на этот счет консервативен: организм наиболее готов к продолжению рода в 20-30, это лучший возраст, чтобы завести ребенка. Все думают, что могут и в 40 родить здорового малыша, но это не так. Потому сейчас и развелось так много всяких клиник, лечащих бесплодие.

Мы неосознанно уважаем опасных существ. На мой взгляд, именно поэтому люди так восхищаются и боятся динозавров — на Земле никогда не жили более пугающие твари.

World of Warcraft до сих пор очень популярен, потому что Blizzard удалось достичь правильного баланса между плавной прокачкой, интересными квестами, кучей предметов и, главное, взаимодействием игроков.

Так и не посмотрел «Запрещенный прием», хватило трейлеров. Знаете почему? Там стиль важнее содержания. Да, в фильме есть самураи с пулеметами, школьницы в сексуальной одежде и драконы, но как из этого всего можно сделать связную историю? Кино должно быть цельным, это важно.

Харизматичная внешность — редкость среди нынешних актрис, зато часто встречается у мужчин. Тот же Дэниел Крейг отнюдь не красавец, а вот есть в нем что-то такое, что располагает к себе.

СЕЙЧАС САМОЕ ЛУЧШЕЕ ВРЕМЯ, ЧТОБЫ ДЕЛАТЬ ИГРЫ

АЛЕКСЕЙ ПАЖИТНОВ — ОДИН ИЗ МОИХ ЛЮБИМЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Понятия не имею, кто такая Ke$ha.

Не играл в The Longest Journey, но, когда еще учился в художественной школе, я увидел скриншоты и подумал: «Черт, какая же это красивая игра!»

Дракула завалил бы любого новомодного вампира.

Мне не нравится, что большинство современных художников пытаются простотой своих работ типа высказать типа великую мысль. От этого занижается важность настоящего таланта к рисованию.

Лучший стейк — такой, который ты лично выследил, убил и приготовил.

Я не очень терпеливый, люблю поесть, поэтому единственное, чего я хочу на рыбалке, — побыстрее поймать долбанную рыбу и зажарить ее на костре.

Однажды я купил ревеневое варенье в небольшом поселении Амишей (религиозное движение, последователи которого используют минимум технологий и предпочитают простую еду и одежду. — *Прим. «Игромании»*) в Миссури. Так вот, это было самое вкусное варенье, которое я когда-либо ел. Советик: попробуйте не очень сладкое варенье вместе со стейком или сыром бри. Лучшая. Еда. В мире.

Не люблю оладушки, они на вкус как вялый кекс.

Если кому и делать игру по Губке Бобу, то студии Double Fine Тима Шейфера. Не знаю, что из такого получится, но я бы стопудово поиграл.

Инди-игры — необходимая нашей индустрии свежая кровь. Чем их больше — тем лучше для всех.

Беседовал Геворг Акопян

Аарон работает художником по окружению в BioWare с декабря 2007 года. До этого на разных местах опробовал должности креативного директора, концепт-художника и ведущего дизайнера. Практику проходил у High Moon Studios, разработчиков Darkwatch, The Bourne Conspiracy и Transformers: War for Cybertron. Личный сайт — www.acanaday.com.

Жанр
Экшен
Ролевая игра

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
BioWare

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
masseffect.com

Системные требования
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц,
2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
4 Гб, 512 Мб видео

Максим Еремеев

MASS EFFECT 3

КОНЕЦ ЭПОХИ

В 1907 году в Польше вышла книга российского этнографа Валентина Александровича Мошкова «Новая теория происхождения человека и его вырождения, составленная по данным зоологии, геологии, археологии, антропологии, этнографии, истории и статистики». В ней утверждалось, что историю человечества можно разделить на повторяющиеся 400-летние циклы, каждый из которых, в свою очередь, поделен на четыре вековых цикла.

Мошков называл их соответственно «золотым», «серебряным», «медным» и «железным» веками. По его мнению, начало большого цикла знаменовалось общественным и нравственным расцветом, а окончание — упадком. Нам точно не известно, знакомы ли создатели Mass Effect с трудами Валентина Александровича, но сюжет своей научно-фантастической трилогии они построили на очень похожих принципах.

Что посеяли

Суть его, напомним, такова. Раз в пятьдесят тысяч лет из-за пределов Млечного пути являются огромные разумные машины — Жнецы, — которые перемалывают органическую жизнь по всей галактике в труху, после чего с чувством выполненного долга исчезают. Действие всех трех Mass Effect разворачивается в самом конце «железного века», а финальная часть сериала — высшая точка эпического конфликта между органикой и синтетикой.

Авторы с первых минут задают истории нужную интонацию: игра начинается, ни много, ни мало, вторжением Жнецов на Землю. На наших глазах разворачивается эпическая битва, в которой машины (кажущиеся почти непобедимыми) быстро и решительно одерживают верх. Теперь, пока остатки человечества организуются в партизанское движение, нам предстоит объединить разумные ра-

Тварь слева не только шарашит по самым активным в бою членам вашей команды ракетами, но и периодически «рожает» маленьких и очень надоедливых паучков, которые ненавидят вас не меньше «родителя».

Первые встречи с Громилами вселяют самый настоящий ужас перед этими массивными зверюгами с толстой шкурой и крепкой броней. Но это еще далеко не самый опасный враг в игре.

сы галактики в борьбе против общего врага.

Если в первых двух Mass Effect даже само существование Жнецов было не больше чем смехотворной теорией, из-за чего главному герою капитану Шепарду пришлось выслушать немало насмешек и упреков, то теперь поводов сомневаться в реальности угрозы нет ни у кого. Поэтому обитатели галактики в кои-то веки не компостируют нам мозги, а сразу переходят к делу: да, Жнецы настоящие... да, нам всем, кажется, конец... но как же помочь общему делу, когда на родной планете происходит примерно то же самое? Короче говоря, потенциальных союзников по-прежнему приходится долго уламывать, но они хотя бы не смеются вам в лицо.

Структура сюжетных квестов изменилась. В Mass Effect 3 многие из них сконцентрированы на какой-то одной планете и связаны между собой. Причем отличить сюжетное задание от необязательного иногда очень сложно: написаны и сконструированы и те и другие теперь примерно на одном качественном уровне. Бывает, сайд-квест распознаешь только постфактум, «от противного», когда откладываешь его на потом, а через некоторое время получаешь по межзвездной почте сообщение о том, что все уже случилось без вас.

Единая галактика

Mass Effect 3 — совершенно точно самая масштабная часть трилогии. Это заметно даже по наградам, которые вы получаете за выполнение обязательных и необязательных заданий. В осажденной роботами-убийцами галактике Шепарду приходится жить по принципу «все для фронта, все для победы», а потому очередной закрытый квест означает в первую очередь еще пару щепочек в топке священной войны. Выполненные задания приносят вам не только деньги, опыт и новую экипировку: в ужасном новом мире вознаграждение за услуги исчисляется в первую очередь подразделениями и флотами. Это, кстати, здорово работает на атмосферу: появляется ощущение, что действительно делаешь жизненно важное дело.

Да и вообще, теперь не безымянные колонисты и солдаты просят Шепарда подтереть им зад — целые цивилизации валяются в ногах у капитана и молят: спаси! останови! предотврати! Сообразно обстановке выросли и ставки при решении сюжетных дилемм. На весах нынче не ваши личные отношения с произвольно выбранным персонажем или даже народом — предметом геройских раздумий в определенный момент становится судьба сразу двух галактических наций. И после того, как вы свой выбор сделаете, в живых останется только одна цивилизация, а другая будет стерта в порошок.

Это чем-то напоминает эпизод в конце первой Mass Effect, когда нам приходилось выбирать между двумя членами команды, — но только помноженный на миллиард. И какое бы решение вы ни приняли, игра наградит вас без шуток эпической сценой и горьким осадком в душе. В этом смысле разработчики полностью выполнили свои обещания: именно такие ситуации они и описывали во время нашего прошлогоднего визита в студию.

Чистой правдой оказалось и еще одно их заявление, сделанное во время пресс-тура в Стокгольме этой зимой. Тогда, напомним, нам посулили, что Mass Effect 3 в смысле диалогов будет насыщеннее обеих предыдущих частей. Правда, в гонке за количеством пострадало качество. Диалоги написаны... скажем так, неровно. Временами они напоминают лучшие образцы из Mass Effect 2, но бывают и моменты, когда хочется, чтобы пер-

Каждый навык в окне персонажа — небольшая отдельная ветка развития. Что лучше: бонус к щитам и здоровью или к урону от спецспособностей, больший радиус поражения или длительность воздействия силы?

В первый момент Бэнши кажутся медлительными и тупыми. Не волнуйтесь — это только до того момента, когда одна из тощих дылд адски завопит... и вдруг окажется прямо у вас под носом.

Враги не только стараются обойти вас с фланга, но и время от времени ставят дымовые завесы. Целиться сквозь дым без специального оборудования — удовольствие то еще.

В Mass Effect 3 еще и отличный арсенал. Бывают настоящие неожиданности, вроде снайперской винтовки, по скорострельности почти не уступающей винтовке штурмовой.

сонажи закрыли рты. Попадаются и логические нестыковки. Скажем, за всю игру никто так и не объяснит вам, как получилось, что через считанные часы после первого нападения Жнецов у каждой их разновидности появились собственные кодовые наименования, известные каждому живому существу в галактике. Кто придумал называть Каннибала Каннибалом, а Харвестера — Харвестером, и почему представители всех разумных рас с ним немедленно согласились? Ответа на этот вопрос мы, видимо, уже не узнаем.

Второй марсианский

Очень интересно наблюдать за эволюцией боевой системы. Если вы давно не запускали первую Mass Effect, то, возможно, забыли об этом, но битвы в ней выглядели довольно условно: чтобы попасть во врага, временами достаточно было направить ствол оружия примерно в его направлении. Mass Effect 3 совсем не такова: она гораздо динамичнее. И целиться в ней приходится почти как в породистом шутере.

Мало того, чем дальше в лес, тем активнее ME3 прессует игрока, заставляя его не просто отсиживаться в окопе, а перемещаться от укрытия к укрытию. В результате битвы получились гораздо увлекательнее, чем даже во второй части, — к тому же разработчики сделали все возможное, чтобы сражаться было не только интересно, но и удобно. Шепард стал еще ловчее — и между укрытиями нынче перемещается в одно мгновение. Предусмотрительные авторы даже отвели специальную кнопку для случаев, когда вы хотите не перескочить за соседнюю бетонную тумбу, а быстро проскользнуть за угол текущего укрытия. Бывает очень полезно, когда против вас выходит кто-нибудь очень настырный и бронированный, вроде «Атланта» — боевого робота «Цербера».

Новые враги — еще один повод полюбить Mass Effect 3. Авторы игры много и с удовольствием рассказывали о том, как Жнецы перекраивают органическую материю для своих нужд, но пока не увидишь все своими глазами, не поймешь, что именно они имели в виду. Вам противостоят не просто безликие синтетики Геты (Mass Effect) и не напоминающие тараканов Коллекционеры (Mass Effect 2), а фактически — вчерашние товарищи по оружию. В первый раз поймав в снайперскую оптику Мародера, вдруг понимаешь: господи, это же... турианец. Только исковерканный, напоминающий злобное привидение. А когда видишь, во что Жнецы превращают красавиц асари, хочется перекреститься.

Враги не только выглядят эффектно — с ними интересно сражаться. Например, в третьей части (по субъективным ощущениям) стало несколько больше противников, защищенных бронеей и/или энергетическими щитами, так что вкачивать в них патрон за патроном попросту неэффективно: приходится вспоминать про дополнительные виды патронов и спецспособности. А когда на поле боя появляются Бэнши — адски мощные, да еще и способные телепортироваться бойцы Жнецов, — без грамотного использования всего доступного вам арсенала просто не обойтись.

Наконец, в Mass Effect 3 вам периодически противостоят сами Жнецы. И битвы с ними — это почти всегда восхитительно эпические сцены. В одном из эпизодов вам, чтобы уничтожить очередную махину, придется направлять залп целого флота — десятков, если не сотен, космических кораблей, ждущих на орбите координат для выстрела. Со Жнецом же, правда, связана одна очень непродуманная сцена, в которой вы, отмахавшись от четырех-пяти Громил (гигантских бронированных зверюг, способных убить вас двумя ударами), можете погибнуть даже не по глупости, а просто случайно — некстати оказавшись в том месте, куда наблюдающий за схваткой Жнец решил поставить ногу.

Свет в конце

Но отвлекаться на такие мелочи просто не хочется, ведь перед нами окончание главной интерактивной НФ-саги десятилетия. Здесь сходятся наконец все сюжетные тропки, разрешаются вековые конфликты, искупаются старые грехи. Буквально под каждым кустом мы встречаем старых знакомых. Иногда, правда, в новых ролях. Так, террористы-земляне из «Цербера», с которыми мы работали в прошлой части, снова превратились во врагов — да в каких! Их лидер — таинственный Призрак — и его новый подручный, кибернетически улучшенный наемный убийца по имени Кай Ленг, причинят вам чуть ли не больше горя, чем Жнецы. А связанная с «Цербером» сюжетная история ничуть не скучнее противостояния разумным машинам.

Ну а грандиозный финал и вовсе искупает все недостатки игры. Не скатываясь в спойлеры, скажем лишь, что даже по меркам сериала это нечто абсолютно невероятное. И по масштабу, и по смелости авторов, которые не стали юлить, подобно многим коллегам по цеху, а действительно взяли и закончили начавшуюся в 2007 году историю.

■■■

Нельзя сказать, что Mass Effect 3 стал всем, на что мы надеялись. Местами ему не хватает банальной шлифовки — особенно в части диалогов, — но это мелочи. Гораздо важнее другое: на наших глазах подходит к концу одна из лучших космоопер в истории индустрии. История войны со Жнецами, может быть, и завершена, но напоследок они так хлопнут дверью, что у вас от грохота заложит уши. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

BioWare с помпой заканчивают эпопею о Жнецах. Если вы, подобно нам, уже пять лет жаждете узнать, во что все выльется и чего на самом деле хотят злобные машины, пропускать Mass Effect 3 просто глупо.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

ИГРА ЭТО ВЕСЕЛЬЕ
ПОБЕЖДАТЬ ЭТО СТРАСТЬ

SPEEDLINK®

АКСЕССУАРЫ: XBOX 360® | PS3® | WII® | NDS® | PSP® | PC

На арене или трассе, консоли или ПК — SPEEDLINK® это номер один в вашем выборе аксессуаров для любых игр.
Они обладают самыми лучшими технологиями, чтобы выдержать в самых жестких условиях против самых трудных противников.
Они обеспечивают максимальный комфорт и удобство на протяжении многих часов, а также превосходную точность для всех, кто стремится к победе...

Спрашивайте в магазинах:

М.видео
нам не всё равно

www.mvideo.ru

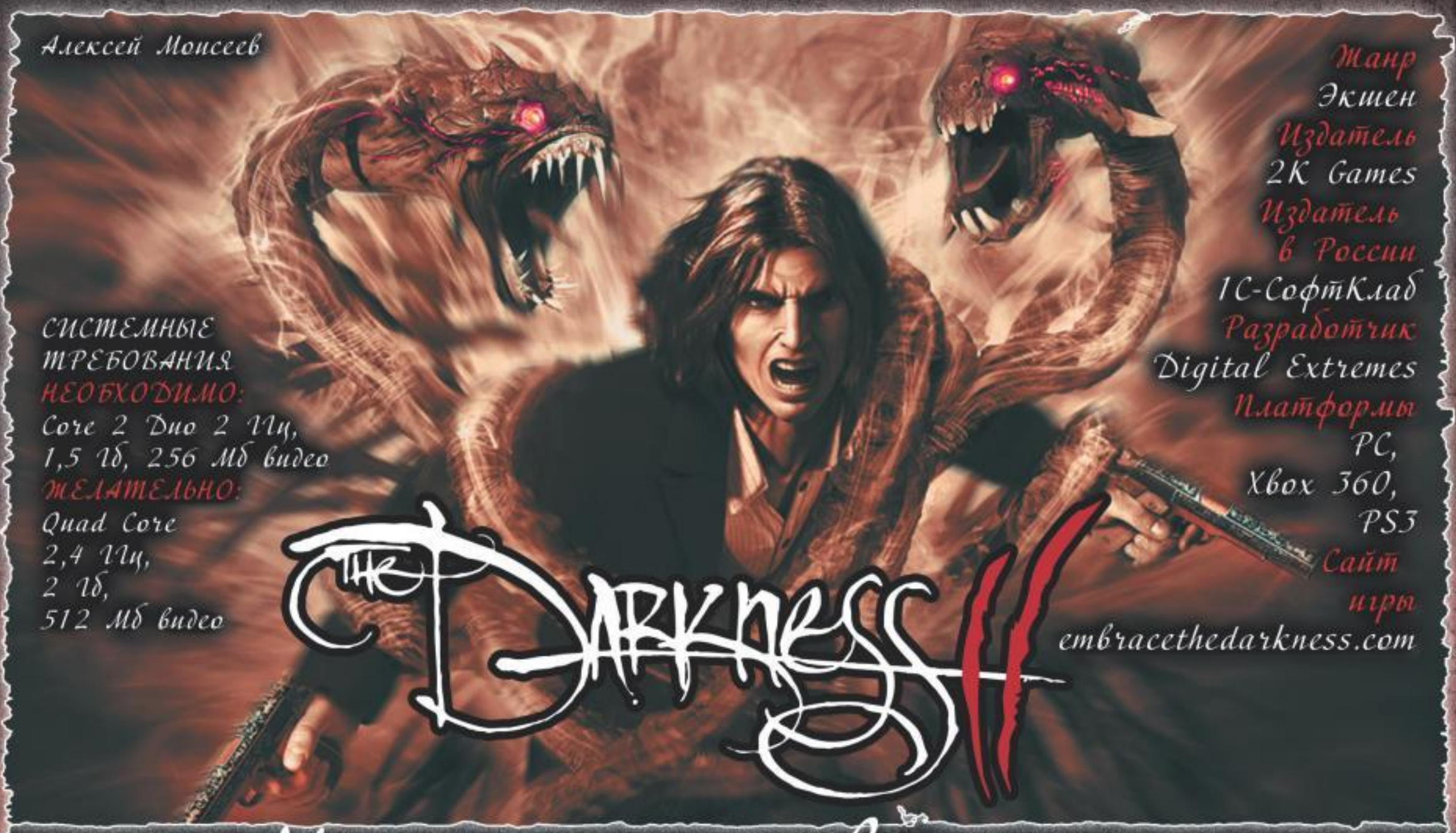
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек
Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

SPEEDLINK®

реклама

Алексей Моисеев



Жанр
Экшен
Издатель
2K Games
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Digital Extremes
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
embracethedarkness.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Хоть глаз выколи

Самое главное, что нужно сделать для успешной игры в **The Darkness 2**, — это ни в коем случае не запускать первую часть. Даже если вы когда-то давно ее проходили, из памяти уже наверняка стерлись подробности и выветрились воспоминания о том, какая же крутая она была. А если вы ее в глаза не видели — вообще нет проблем, ибо блажен несведущий.

Выполнив эту простую рекомендацию, вы с удивлением обнаружите, что компания **Digital Extremes** впервые за свою почти что десятилетнюю историю выдала отличную игру. До этого их можно было отметить разве что за экшен **Dark Sector**, который вряд ли получится назвать слишком удачным. Основное же свое рабочее время канадцы тратили на прислуживание более именитым студиям. И вот — как гром среди ясного неба.

Руку и сердце

Конечно, нельзя назвать The Darkness 2 стопроцентно самостоятельным продуктом Digital Extremes, ведь основные идеи были давно придуманы и воплощены в первой части игры. В ней рассказывалась история о том, как простой нью-йоркский беспризорник Джеки Эстакадо (усыновленный, впрочем, мафиозным крестным отцом) в день своего 21-летия узнает, что его семья является носительницей Тьмы, некой темной сущности, дарующей своему хозяину сверхъестественные способности. Но при этом Тьма старается подавить волю хоста, заставить его совершать нехорошие вещи под разными предлогами. Для Джеки таким предлогом стало предательство отчима и убийство любимой девушки Дженни. Обозленный на весь мир юнец отращивает два длинных зубастых щупальца и принимается страшно и более чем успешно мстить.

К началу The Darkness 2 Джеки Эстакадо из зашуганного гопника не без помощи Тьмы превратился в главу мафиозной семьи, прикупил роскошные апартаменты в центре Нью-Йорка и принялся счастливо править преступным миром. Как обычно, Тьма стала источником очередных неприятностей, хоть и косвенным: ее очень захотело высосать из Джеки какое-то древнее братство с хромым обгорелым человеком по имени Виктор во главе. Можно было просто вежливо попросить — Джеки сам мечтает избавиться от рычащего у него внутри голоса Майка Пэттона (именно вокалист метал-группы Faith No More уже второй раз блестяще озвучивает Тьму). Однако адскую силу пытаются отобрать у Джеки грубыми методами. Со всеми вытекающими.

Тьма похожа на огромную анаконду. Только страшнее.

Пару раз нам дают поиграть за дарклинга, и в эти мгновения The Darkness 2 превращается в стелс-экшен.

Разрешите пощупать

Задремавшая было Тьма снова просыпается, вылезает из-за спины и принимается творить свое страшное дело. Если в первой части только-только поселившаяся в Джеки чертовщина была очень слаба и нам приходилось заботливо откармливать ее сердцами для обретения новых сил, то в сиквеле все гораздо веселее и энергичнее. С самого начала щупальца умеют работать в качестве кнута, с удовольствием вырывают из окружения острые и тяжелые предметы, швыряются ими в несчастных послушников, а в случае возникновения каких-то проблем — пожирают сердца врагов, восстанавливая тем самым здоровье Джеки.

Играется The Darkness 2 при этом легко и непринужденно. Почти всегда мы являемся самым страшным существом на уровне, поэтому куда-то там прятаться — действовать исподтишка и вообще осторожничать не имеет никакого смысла. По улицам летишь на крыльях ночи, зловеще хихикая, запустив в кого-нибудь диском от циркулярной пилы или пригвоздив бильярдным кием верзилу к стене. Частенько про оружие в руках и не вспоминаешь, хотя Джеки, как и в первой части, умеет палить по-македонски. Опасаться стоит только света — Тьма терпеть не может лампочки, прожектора и фары и мигом теряет в их лучах все свои способности. Так что источники света приходится уничтожать. Во второй половине игры даже появляются гады с портативными прожекторами, портящие (пусть и ненадолго) все веселье.

Внутреннее давление

За каждое удачное зверство Джеки получает темную эссенцию, которая выполняет роль очков из **Bulletstorm**: чем изощреннее причиненная (по неосторожности или умышленно) смерть, тем больше эссенции вы получите и тем больше способностей Тьмы сможете открыть.

Навыки поделены на четыре группы и варьируются от усиления огнестрельного оружия до кровавых фаталити с дополнительным эффектом (восстановление здоровья, пополнение боезапаса и т.д.). С казнями, правда, вышел перебор — уж очень долгими они получились. Конечно, один раз посмотреть, как черное щупальце углубляется в анус визжащего фальцетом противника и вытягивает из его недр толстый кишечник, очень даже приятно, но когда пятисекундную анимацию наблюдаешь в сотый раз, хочется лишь, чтобы ее не было вообще.

Кровавые расправы, хоть и происходят прямо перед носом у Джеки, не вызывают никакой брезгливости. Вся игра — это одна большая и очень черная комедия. Сделать продолжение в том же мрачнейшем, депрессивном и тягучем стиле, что и оригинал, было бы для канадцев смерти подобно — переплюнуть **Starbreeze Studios** они все равно бы не смогли. Так что все те люди, что жаждали снова под грустные фортепьянные переборы задумчиво побродить по ночной нью-йоркской подземке, спуститься в персональный ад, где идет, не переставая, Первая мировая война, или еще разок посидеть на диванчике в обнимку с Дженни и посмотреть по телевизору полную версию художественного фильма «Убить пересмешника», автоматически оказываются в пролете.

Вместо этого в подземке Джеки устраивает обычную бойню, ад похож на инстанс из **World of Warcraft**, а танец с воображаемой Дженни отдает фальшью. По этому поводу можно долго и упорно лить слезы, но мы рекомендуем хотя бы попытаться понять одну простую вещь: The Darkness 2 — это игра не о высоких чувствах с «глубоким философским подтекстом», а про то, как здорово рвать, кусать, протыкать, душить и лакомиться еще тепленькими сердцами своих врагов.

Смена духа с прежнего депрессивного на нынешний хулиганский видна во всем — в стилизованном под комикс графическом оформлении, в персонажах, которые порой несут восхитительную чушь, в забавном бесенке-дарклинге, который всегда сопровождает Джеки на уровнях, обзывает его обезьяной, прыгает на врагов сзади, выкалывает им глаза и считает своим долгом «пометить» каждый труп. Да что там — даже будучи распятым на кресте, Джеки не упускает возможности показать смачный фак своему мучителю. О какой серьезности может идти речь? Веселье, только веселье.

■■■

По сути, единственная вина The Darkness под номером два — только в том, что уже есть The Darkness за номером один. Первая часть западает в душу, снится по ночам и заставляет принимать близко к сердцу происходящие с Джеки события, как будто вы — это он, а он — это вы. От второй подсознательно ждешь того же, но игра вместо этого проносится темным смерчем по Нью-Йорку, переворачивает урну, царапает машину, мочится в подъезде, разбивает лампочку, глупо хихикает и исчезает так же неожиданно, как и появилась.

Значит ли это, что продолжение не удалось? Отнюдь — это превосходный шутер, веселый и ни к чему не обязывающий. Играя в The Darkness 2, чувствуешь себя непобедимым суперзлодеем, разрывающим на части все, что попадает в поле зрения, и получаешь от этого бодрящий заряд положительных эмоций. Однако игра забывается сразу же после того, как с экрана исчезают финальные титры. Самое главное, что нужно сделать в этот момент, — взять ручку и на ближайшем клочке бумаги записать: «Купить первую часть The Darkness». А тем, кто уже когда-то купил, — немедленно вставить диск в приставку и убедиться, что у Digital Extremes не было ни единого шанса ее превзойти. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
+ Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Джеки Эстакадо снова отращивает щупальца, чтобы рвать и метать. Но на себя из первой части игры он совсем не похож. Имейте в виду.

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	7

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ЖАНР
Кооперативный шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
РАЗРАБОТЧИК
Slant Six Games
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
САЙТ ИГРЫ
capcom-europe.com/games/Resident-Evil-Operation-Raccoon-City

Resident Evil
Operation Raccoon City
Самый мертвый город на Земле

АНТОН БЕЛЫЙ

Ведущий маркетолог **Capcom** Дэйв Тернер как-то сказал, что играм серии **Resident Evil** выгодно ориентироваться на любителей экшена. Чем больше экшена, тем выше продажи. А в идеале надо, считает Тернер, привлечь к сериалу поклонников **Call of Duty**. Его слова были услышаны: с первых же минут **Resident Evil: Operation Raccoon City** заметно, что она создавалась в расчете на спецназовские рефлексы играющих.

Похороны живых мертвецов

Operation Raccoon City не случайно обходится без цифр в названии — эта часть выпадает из общей канвы, сюжет трактует события **Resident Evil 2** и **Resident Evil 3: Nemesis** с позиции «а что, если?». Корпорация зла Umbrella, с которой мы за столько лет уже устали сражаться, на сей раз выступает нашим работодателем. Она отправляет отряд из шестерых наемников замести следы — чтобы никто не узнал, что Umbrella причастна к заражению зомби-вирусом Ракун-Сити.

Хотя по сценарию элитное подразделение «Волчья стая» состоит из шести узкоспециализированных оперативников (один лечит, другой калечит, третий видит сквозь стены и т.д.), на каждое задание разрешается выбрать только четверых из них. Собрать команду можно и без друзей в онлайне — отсутствующих игроков подменят боты, которые исправно ходили на тренинги по развитию искусственного интеллекта и худо-бедно научились имитировать людей. Впрочем, в драках с боссами они чаще играют роль мишеней, пока мы расстреливаем кого-то особо толстого исподтишка. Также напарники обожают похищать лечебные предметы из-под носа, лезть в огонь и сгорать там заживо — в общем, всеми силами не дают игроку скучать.

Конечно, всего этого можно избежать, если играть с живыми и вменяемыми людьми. Правда, не стоит ждать каких-то экстраординарных способов помочь друг другу. Вы можете подлечить товарища (да и то большая часть аэрозоля из баллончика достанется вам, а другу — так, остатки), воскресить его из мертвых или прервать экзекуцию, если союзника, например, схватил Тиран (что-то вроде мини-босса). Так что основная польза от напарников в том, что они оттягивают на себя часть подгнивших сил врага.

«Волчья стая» без двух девушек. Не хватает медика Берты, считающей анестезию привилегией, и полевого ученого с псевдонимом Четыре Глаза.

Под ногами путается спецназ. Но мы же играем за плохих парней, так что проблемы, по сути, и нет.

Не советуем обниматься с зараженными доберманами. Негигиенично и чревато потерей лица.

Если вы фанат, то белобрысого мужчину наверняка узнали — Николай Зиновьев изрядно потрепал нам нервы в Resident Evil 3.

Новые зрители, прежний катаклизм

Вся команда обречена бегать по поручениям «Амбреллы» буквально до финальных титров. Но банальный сюжет не сильно из-за этого проигрывает — вся мифология второй и третьей частей была сплетена в один логичный клубок, объясняющий, что конкретно Ада Вонг забыла в охваченной пламенем лаборатории и каким образом оперативники приручили непослушного биоробота Немезиду.

Кажется, в Capcom полностью определились, куда необходимо двигать серию Resident Evil дальше: пятая часть с ее упором на перестрелки и минимумом головоломок оказалась успешнее предыдущих выпусков, а трейлер шестой, в котором все горело, взрывалось и падало, собрал кучу положительных отзывов. Operation Raccoon City эксплуатирует тот же рецепт, но в тройном объеме и с милыми фанатскому сердцу деталькими. Если вы играли во вторую и третью серии, срочно готовьте носовые платки, чтобы безостановочно умиляться и ностальгировать по прошлому. С первой же миссии игрока развлекают демонстрацией привычных событий с нового ракурса. Сначала разработчики разрешают повоевать в команде с секретным суперсолдатом Ханком, затем — проследить за мутациями ученого Биркина и сбежать из проклятой лаборатории, в которой по канону RE2 остались одни трупы.

Дальше игра действует еще смелее, жонглируя узнаваемыми символами из первой трилогии RE. К примеру, в качестве темы русского наемника Николая Зиновьева звучит элегичная «Лунная соната», а к убийству старых знакомых, инфицированных доберманов, добавилась простенькая QTE-команда. За этими подробностями незамысловатость сюжета (безостановочная зачистка города) отходит на второй план как-то сама собой.

Убить Кеннеди

Командный зомби-экшен для нас не в новинку. Четверка против мутантов — что-то сильно напоминает? Но вместо несколько суетливого **Left 4 Dead 2** механика Operation Raccoon City демонстрирует перестрелки в стиле **Gears of War** с необходимостью иногда, в драках с боссами, включать мозги. Ближе к середине игра напрочь утрачивает сходство с тиром, каким является поначалу, и превращается в борьбу за выживание — разработчики балуются безостановочным возрождением монстров, которое подталкивает к движению вперед.

По результатам каждого уровня игроку начисляются очки опыта, необходимые для прокачки навыков солдат и приобретения оружия в межмиссионом магазинчике. Арсенал огромен — представлены образцы вооружения из второй и третьей частей, а также из серии тактических шутеров **SOCOM**, которой студия **Slant Six Games** занималась до Operation Raccoon City.

Естественно, бегать по умирающему Ракун-Сити и умасливать разъяренное начальство намного интереснее всего того, чем нам раньше предлагали заниматься в чисто кооперативных экшенах. Даже с ботами игра воспринимается драматичнее, чем очередная пробежка с канистрой к генератору в Left 4 Dead 2. Пару раз безжалостная игра заставит долго улепетывать от бессмертных верзил, только чтобы разрешить свести с ними счеты потом. Нам даже намекают на возможность казнить Леона или Клэр, изменив ход «альтернативной истории» сериала. Фанатское счастье, да и только.

■■■

Главное достоинство шутера, конечно, не в том, что он лучше дряхлой Left 4 Dead или заменит Resident Evil 3 тем, кто в свое время игру пропустил. Хвалить Operation Raccoon City хочется за другое: взяв традиционную механику последних номерных частей Resident Evil и привычные атрибуты серии типа лечебных фикусов в горшочках, разработчики создали полнокровный аналог **Gears of War** в любимой вселенной. Проживать историю вместе с четверкой героев и играть в смертельные «салочки» с Леоном Кеннеди безумно интересно. Жаль, что длится веселье всего часов шесть.

Сейчас Capcom планирует выпустить дополнительную сюжетную линию за вторую сторону конфликта — элитный отряд спецназа, присланный правительством США для разведывания обстановки в городе. Дальнейшие улучшения и платные контент-паки, среди которых уже заявлены новые герои и дополнительное оружие, пойдут игре на пользу, хотя по-хорошему они должны были входить в базовый набор. Ведь, кроме прохождения короткой кампании и соревновательного мультиплеера, заняться сейчас в игре, в принципе, и нечем. Стоит также учесть тот факт, что делалась игра в первую очередь для фанатов, поэтому, если вы вдруг не особенно жаловали серию Resident Evil раньше, можете отнять от финальной оценки 1 балл. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?

Кооперативный спин-офф знаменитого зомби-сериала, проливающий свет на события второй и третьей частей сериала. На радость фанатам.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,0

«Отлично»

GOTHAM CITY IMPOSTORS

ЖАНР
Многопользовательский экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
gothamcityimpostors.com

МАРИЯ АНТОНЕНКО

О-ой, болять мои крылья!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Quad 2,13 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Больше всего это похоже на карнавал сумасшедших. Представьте себе кучу людей в пестрых несуразных нарядах, которые носятся друг за другом по серым полуразрушенным улицам со всевозможными орудиями убийства — от бейсбольных бит до автоматов и ракетниц. Психи прыгают по крышам домов, палят во все, что движется, смеются, частенько падают с простреленными головами, а иногда смешно шмякаются с балкона на асфальт, разбиваясь в лепешку.

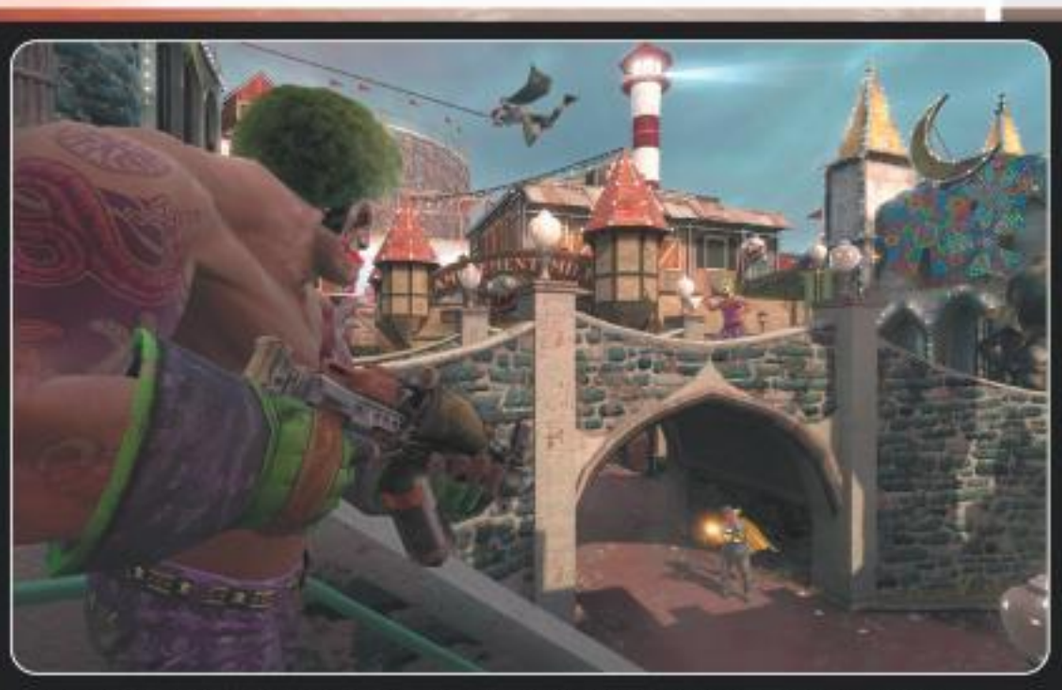
Повсюду что-то грохочет, мелькает и взрывается; улицы усеяны гильзами, трупами и разноцветным конфетти. Хаос полнейший, но если приглядеться, то можно заметить, что в облике придурковато одетых граждан мелькает что-то знакомое — то эмблемка летучей мыши, то безумное ухмыляющееся лицо в клоунском гриме. Да и декорации все знакомые — многострадальный Готэм опять переживает не лучшие времена.

Готэмские самозванцы

Виновата в этом американская компания **Monolith Productions**, решившая, что стравить между собой самозваных Джокеров и Бэтменов — это страшно весело. Ну а где же настоящие супергерои? Наверное, взяли отпуск, потому что ни Брюса Уэйна, ни коварного Джокера вы в игре не найдете. Так что, если желаете геройствовать всерьез, **Gotham City Impostors** не ваш выбор. Ведь, по сути, он является совсем обратным — злой насмешкой над всеми пафосными произведениями про супергероев. Это игра не про очередную веху борьбы добра и зла, а про то, как классно быть сумасшедшим и делать абсолютно все, что взбредет в голову.

Сюжет Gotham City Impostors позаимствован из эпизода серии Detective Comics и прост до безобразия: половина жителей небезызвестного города, обкурившись «волшебного» газа, начинает превращаться в подобия Джокера — люди стремительно белеют, приобретают характерную улыбку до ушей и бросаются на прохожих. Другая часть горожан таким положением дел недовольна, а один анонимный «герой» в маске Бэтмена по телеку объявляет войну против «клоунов», что, при полнейшей невменяемости обеих сторон, выливается в гражданскую войну.

Тут-то и начинается тот самый беспредел с пальбой, дикими прыжками, взрывами и прочими безобразиями. Город быстренько разделился на два лагеря: последователей Джокера в ярких нелепых шмотках и «наследников» Бэтмена в картонных масках и плащах из клеенки. Представители обеих группировок во что бы то ни стало пытаются поубивать друг друга, а игроку остается только выбрать, на какую сторону встать.



Обыкновенная перестрелка в Готэме: в ход идут гранаты, пулеметы, бумеранги и рогатки. Товарищ с рупором на мостике — медик, способный пронзительным криком поднять на ноги кого угодно.

Самая забавная карта — сумасшедший луна-парк. По совместительству она единственная, соответствующая духу игры.

Не только мужское население Готэма нещадно истребляет друг друга на улицах города.
Частенько здесь встречаются и девушки, переодетые в плащи Темного рыцаря, и клоунессы, предпочитающие темную сторону.

Имейте в виду, добрых и злых тут нет — одни веселые психопаты, по-разному разодетые и вооруженные.

Никто не знал, а он — Бэтмен

Gotham City Impostors не может порадовать разнообразием и здорово смахивает на мультиплеер последних частей **Call of Duty** (как, мы еще не сказали, что игра исключительно онлайновая?), но с несколькими существенными отличиями. Одновременно на арене сражаются двенадцать игроков, но если в Call of Duty две команды различались только внешним видом (да и то несущественно), то в Gotham City Impostors мы увидим разные наборы умений, оружия, гаджетов и совершенно непохожий друг на друга внешний вид Бэтменов и Джокеров. Еще бы — с самого бета-теста кастомизация была и остается одним из главных козырей Gotham City Impostors.

Это касается как внешнего вида, так и набора умений. Редактор внешности позволяет слепить из пяти почти одинаковых «кукол» десятки разнообразных героев: за специальные очки кастомизации (их выдают после каждого матча) вы можете купить кучу разнообразных предметов гардероба и вариантов грима. Что касается способностей, то вам доступны пять типичных классов: штурмовик, скаут, снайпер, медик и защитник. У каждого есть свой набор оружия, гаджетов и умений-перков, но при этом вас не загоняют в рамки, и при желании можно создать свой собственный класс, взяв, например, с собой на дело пушку скаута и гаджет снайпера. Еще один интересный нюанс — влияние телосложения на параметры героя. От него зависит количество здоровья, сила и скорость, поэтому, выбрав в качестве своего второго «я» крепкого мужика, вы можете быть уверены, что переживете прямое попадание в лоб, но в скорости и маневренности будете уступать хрупкой и юркой девушке.

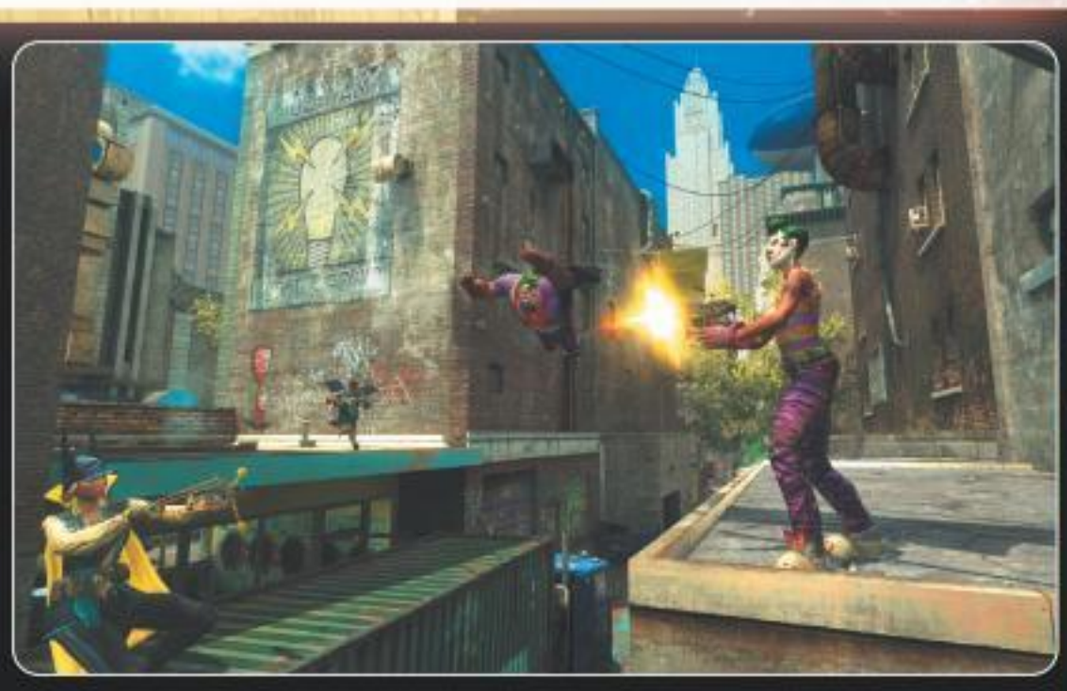
Завали-ка бэтманца

Карты в игре, не в пример бегающим по ним психопатам, довольно скучны, тесны и похожи друг на друга (исключение составляет безумный луна-парк, в котором Джокеры смотрятся особенно органично). К тому же арен всего пять штук, но при всей своей невзрачности они предоставляют игроку массу возможностей для маневров и использования гаджетов, которых в игре довольно много. Пожалуй, это единственный геймплейный момент, который выделяет Gotham City Impostors среди кучи других онлайновых шутеров. К примеру, подпрыгнув на батуте, вы сможете оказаться на крыше или балконе и незаметно расстрелять врагов из укрытия. Используя трамплин и обыкновенные роликовые коньки — быстро миновать опасное место или сменить позицию незаметно для противника. А Темные рыцари владеют гарпуном, позволяющим цепляться и подтягиваться за высокие выступы. В своей страсти к убийствам изобретательные самозванцы выдумывают и еще более странные решения: приделывают к ногам пружины, чтобы выше прыгать, или напяливают специальный «плащ супергероя» и пикируют вниз с выставленным навстречу враждебной морде кулаком — почти как Супермен.

Помимо гаджетов, игроки могут использовать дополнительные предметы — бомбы, лечащие напитки, веревки. И, разумеется, оружие, которого здесь просто море. «Летучие мыши» и «клоуны» убивают друг друга из пулеметов, снайперских винтовок, ружей, пистолетов, закидывают гранатами и бутылками с зажигательной смесью. Также в игре полным-полно нестандартного оружия: бумеранг (который нужно еще уметь правильно запустить), бейсбольная бита, рогатка, топор и чудовищная смесь автомата с дробовиком. А играя за последователей Джокера, вы сможете даже убить парочку «супергероев», используя ракетницу, слепленную из ПВХ-труб и стреляющую праздничными фейерверками. И, конечно же, в соответствии с общей концепцией (кастомизация всего и вся), можно перекрасить оружие в любой цвет или даже сменить его внешний вид. Полная экипировка каждого игрока включает в себя четыре вещи: основное оружие, резервная пушка, дополнительный предмет и гаджет.

Другое дело, что для эффективного убийства противоборствующей стороны большинство примочек просто не нужны и введены в игру ис-

Упитанный «клоун» на крыше магазинчика сейчас добавит в свой актив три фрага.



Только в Gotham City Impostors на перестрелку приходят с рогаткой.

Джокеры идут в наступление, а хитрый «человек-мышь» притаился в засаде. Да, кемперство в игре процветает, учитывая возможность снайперов забраться куда угодно при помощи крюков и планеров.

ключительно ради веселья. Во всяком случае, такое создается впечатление. Наигравшись с бомбами, бумерангами, рогатками и роликовыми коньками, вы поймете, что удобнее и привычнее расстреливать врагов из обычного пулемета и мордовать кулаком в полете (что обычно гарантирует немедленную смерть потерпевшего).

Вам чё тут, больше всех надо?

Под стать игре и режимы, в которых предстоит сражаться. Всего их пять, а полноценных — три, что, конечно, для чисто онлайнового проекта маловато. Первый называется Initiation и, в сущности, является обучением с прыжками, ползками и стрельбой по картонным мишеням. Второй режим, Challenges, как и первый, предназначен для тренировки и дополнительного набора очков. Убивать опять никого не придется — главной задачей будет побить рекорды других игроков, добравшись всеми правдами и неправдами до нужной точки. Следующим пунктом идет стандартный Deathmatch — старая добрая мясная бойня двух команд игроков.

А вот дальше начинается интересное: в смешную и безыдейную погоню за фрагами внезапно вкрадывается мысль, причем довольно забавная. Режим называется Fumigation, или, в переводе, «Дезинфекция». В роли заразы, само собой, выступает команда противника, а целью является захват источающих газ механизмов. У каждой команды свой тип газа, смертельно ядовитый для другой, поэтому, как только концентрация отравы «мышей» или «клоунов» достигает определенной отметки, проигравшая команда задыхается и корчится в агонии, а выигравшая празднует победу.

О последнем режиме стоит сказать отдельно — называется он Psych Warfare, или «Психологическая война». На первый взгляд это просто «Захват флага», только вместо флага здесь громоздкий автомобильный аккумулятор, который необходимо отобрать у противника и притащить на свою базу. Батарея питает аппарат для промывки неприятельских мозгов, и если удастся его запустить (для этого требуется 30 секунд, за которые аккумулятор могут и отобрать), то вражеская команда вмиг теряет всякую способность сражаться и превращается в подобие безвольных зомби: оружие отказывается стрелять, а руки-ноги — повиноваться хозяевам. Победители в это время, как в тире, расстреливают лузеров, получая кучу фана, фрагов и призовых очков.

■■■

В целом Gotham City Impostors вполне имеет право на существование, просто разработчикам нужно было чуть-чуть больше времени уделить шлифовке и наполнению игры: три режима, пять серых карт и скопированный с мультиплеера Call of Duty геймплей (пусть даже и с психами в главных ролях) — это все-таки маловато для того, чтобы задержать внимание надолго.

Конечно, уже вовсю идет работа над патчами и дополнениями (первое из них, добавляющее шестую карту, уже должно появиться к тому моменту, когда вы прочитаете эту статью), но есть у игры еще одна большая проблема — специально замедленная прокачка, чтобы можно было содрать с игроков дополнительную денежку за доступ к новым гаджетам и пушкам. Учитывая, что игра платная, выглядит такое предложение не слишком по-джентельменски: в основной состав Gotham City Impostors включено настолько малое количество контента, что практически каждую вещь приходится покупать отдельно, что получается весьма недешевым удовольствием. В противном случае придется всю игру пробегать в самом первом плаще и с простеньким ружьем, а это не так уж весело, особенно если нарваться на хорошо потратившегося игрока. ■

Переграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

Игра, в которой нет ни капли новизны или зерна здравой мысли, зато полно стрельбы, дурацких костюмов и неадекватов с оружием. Если хочется ненадолго почувствовать себя психом — добро пожаловать.

Геймплей	6
Графика	6
Звук и музыка	4
Интерфейс и управление	6

Рейтинг

6,0

«Выше среднего»

РЕКЛАМА

WARFACE®

wf.mail.ru

CRYENGINE 3

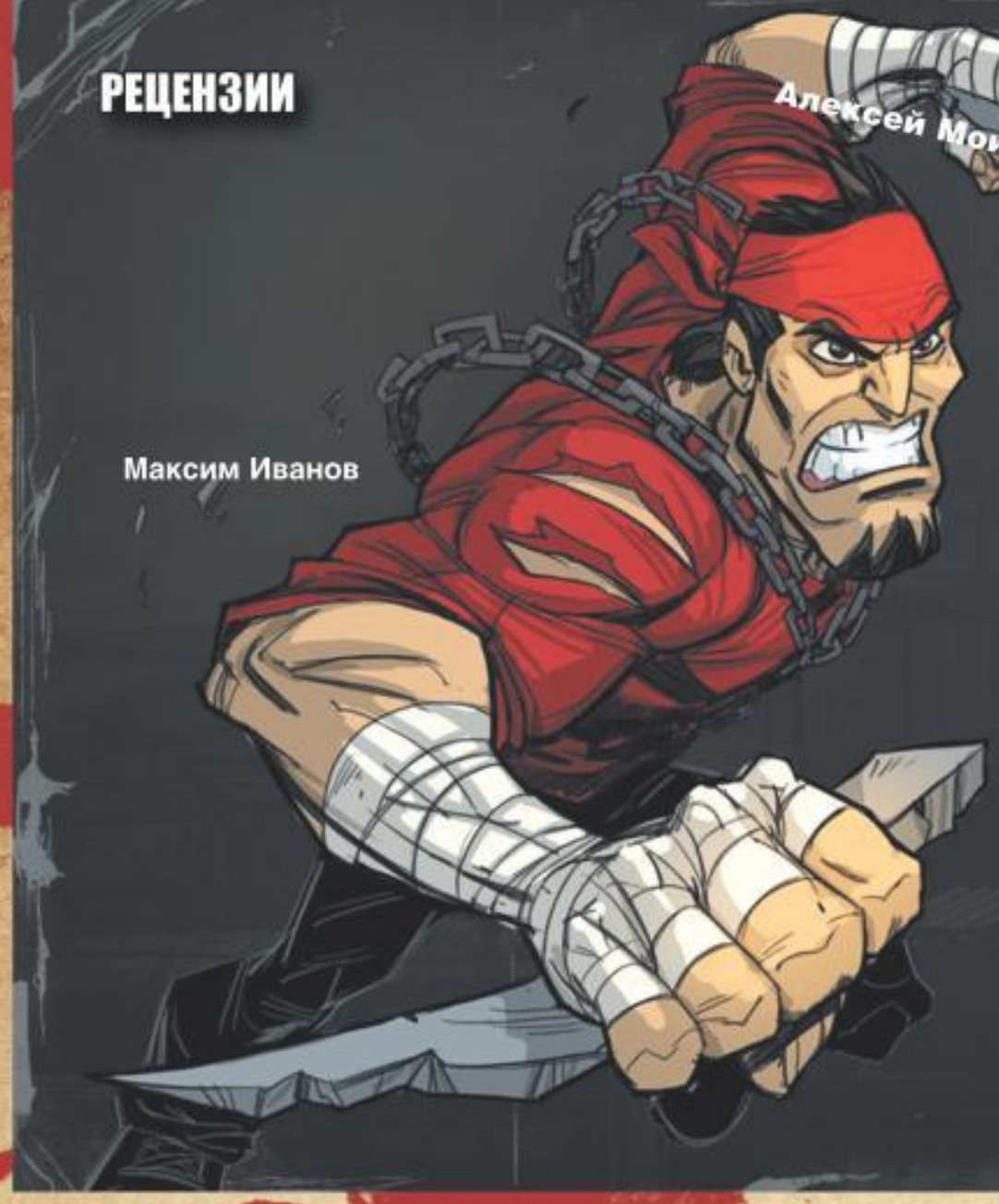
CRYTEK®

Издатель @mail.ru

© 2012 Crytek GmgH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

Алексей Моисеев

Максим Иванов



ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
KLEI ENTERTAINMENT

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
EA.COM/SHANK2

SHANK 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
ПРОЦЕССОР 2,4 ГГЦ, 1,5 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
ПРОЦЕССОР 3 ГГЦ, 2 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ШЭНКОВАЛЬНАЯ МАШИНА

Канадской студии **Klei Entertainment**, авторам теперь уже двух частей **Shank**, нужно было не стесняться и до конца копировать стиль своего самого главного кумира, Роберта Родригеса. Знаменитый режиссер сейчас вовсю готовится к съемкам продолжения увлекательной кинокартины «Мачете», которую со свойственной ему простотой и искренностью назвал максимально точно: «Мачете убивает». Замените слово «мачете» на «Шэнк» — и получите исчерпывающее представление о **Shank 2**.

Без лишних слов

Shank 2 начинается, как и подобает хорошему боевику, с шумом, треском и отрубленными конечностями. Игра не разменивается на пресные диалоги и длинную предысторию. Еще секунду назад мы наблюдали коротенькую завязку — и вот уже стремглав мчимся вперед, без разбора выбивая дух изо всех, кто рискнет встать у нас на пути. Шэнк, бывший мафиози и главный герой одноименной игры, вообще не самый большой поклонник задушевных бесед. Зачем пытаться растолковать очередному верзиле с квадратной челюстью, что отбирать выпивку нехорошо, если старая добрая взбучка куда доходчивее?

Как и главный герой, игра незамысловата, что лишь придает ей какого-то наивного шарма. Там, где у других «сложный моральный выбор», «песочница» и «нелинейность», у **Shank 2** — непринужденное отсекание лишних конечностей, жестокое вспарывание брюха бензопилой и битье морд штыковой лопатой. По уровням вас везут с ветерком, так что от темпа игры разве что уши не закладывает. Из-за того, что на экране постоянно что-то горит, падает и взрывается, глаза буквально разбегаются в разные стороны, не зная, за что именно ухватиться в этом бардаке.

Порой Shank 2 выстраивает цепочки самых неожиданных событий: сначала вас таранят напоминающие буйволов бугаи, потом детонирует ненароком задетая бочка и отбрасывает одного из врагов прямиком на вращающиеся лопасти, а сам Шэнк в это время как ни в чем не бывало мутузит сковородой удачно подвернувшегося под руку злопыхателя, после чего с треском проваливается на этаж ниже — лестницы слишком старые и хлипкие для таких выкрутасов. На протяжении всего путешествия градус безумия будет только возрастать, так что вскоре подобные сцены перестанут казаться чем-то из ряда вон выходящим. К счастью, кино... простите, игра, как и первая серия, довольно коротка и заканчивается как раз в тот момент, когда от творящейся на экране бесовщины наступает легкое пресыщение.

Я твой дом труба шатал

При такой неразберихе сложно не растеряться, но игра нагружает скорее спинной, чем головной мозг. Не успеешь опомниться, как пальцы сами примутся выстукивать победный марш по кнопкам в такт музыкальному сопровождению, а после особенно трудных моментов с языка слетает невольное «Выкуси!». Самое главное — уловить ритм, иначе прохождение некоторых участков рискует сильно затянуться. Даже на нормальном уровне сложности придется изрядно попотеть, особенно если вы решили сыграть на PC, где управление, мягко говоря, подкачало. В консольных версиях все отлично: герой вовремя выполняет плавные перекаты и без проблем уходит с линии огня, в то время как на ПК лишь для того, чтобы развернуться в нужную сторону, приходится елозить мышью туда-сюда.

Подобный театр теней был и в первой части игры, и еще в нескольких других — пора бы придумать какой-нибудь новый способ добавить картинке стильности.

Врагов у Шэнка явно прибавилось. Воевать придется и с дикими каннибалами, и с разъяренными амазонками, и даже с гигантской акулой. К счастью, всего одной.

Этот субъект очень любит людей. Причем, судя по ноге, которую он держит, речь идет совсем не о высоких чувствах.

Девушка в центре — Корина Карлос, боевая подруга Шэнка. За нее тоже дадут поиграть, правда, недолго.

Klei Entertainment пошли по стопам **People Can Fly** и сделали упор на взаимодействие с окружающим миром. Братание с **Bulletstorm**, где для более эффективной самообороны игрокам предлагалось использовать кактусы с гигантскими шипами, оголенные провода и прочие элементы интерьера, здорово оживило игру. Зазевавшихся врагов можно придавить плохо закрепленным грузовым контейнером, а после с удовольствием наблюдать, как их останки размазываются по асфальту, словно выплюнутая кем-то жвачка. По уровням в изобилии раскиданы джипы, стационарные пулеметы, взрывающиеся бочки, смертоносные лопасти и чудесные кнопки, которые при нажатии скидывают кому-нибудь на голову машину. А уж в битвах с большим количеством противников подобный интерактив и вовсе незаменим: обычно проще пустить впереди себя погрузчик, чем вручную раскидывать очередной отряд двухметровых дылд.

От обидчиков снисхождения ждать не приходится — все как в настоящих потасовках. Враги предпочитают не выстраиваться в длинные очереди, а атаковать всей толпой, вынуждая игрока тщательно продумывать каждое действие. В такие моменты ощущаешь себя Шерлоком Холмсом из хулиганской дилогии Гая Ричи: столкнуть выбегающих с обеих сторон громил лбами, совершить олимпийский прыжок через разинувшего рот наемника с автоматом и услужливо столкнуть вниз странного субъекта с лопатой, стоящего на самом краю пропасти. При этом стратегический подход к умерщвлению врагов не убивает атмосферу боевого безумия — что-нибудь всегда идет не так, и план приходится перекраивать буквально на ходу.

Тушите свет

Чего у авторов Shank 2 не отнять — так это врожденного чувства стиля. Оно проявляется и в прекрасно нарисованных декорациях, и в карикатурных, нарочито стереотипных персонажах, и в дизайне локаций. Разницу с первым «Шэнком» видно невооруженным глазом: картинка приобрела четкость и детальность, и без того плавная анимация стала еще лучше, добавились приятные спецэффекты вроде огня и пара — со стороны может показаться, будто на экране и не игра вовсе, а дорогостоящий мультфильм. Смело можно заявить: если у разработчиков не сложится с игровой индустрией, им стоит попробовать себя в анимации.

Единственное, над чем забыли поработать канадцы, — это недурной, но не лишенный недостатков кооперативный режим из первой части игры. Его можно было проходить вдвоем за одной консолью, как во времена «Денди» и «Сеги». Проблема была в его небольшой продолжительности и угарных, но уж очень муторных боссах. В Shank 2 боссы как раз загляденье. Нам больше всего понравился король каннибалов, восседающий на троне из человеческих костей, и парень, пытающийся расплющить Шэнка подвешенным к крюку кораблем. Но это все в одиночном режиме, а кооператив скуксился до бесконечной борьбы со все нарастающими силами зла с целью защитить ключевые точки на экране. Не постесняемся повторить заданный в рецензии на первую игру вопрос: почему сюжетный режим нельзя пройти вдвоем? Ответа, как и полтора года назад, нет.

■ ■ ■

Shank 2 — гремучий коктейль для тех, кто желает отведать чего-нибудь по-настоящему острого, но ленится дойти до ближайшего мексиканского ресторана. Доработав идеи оригинала и сдобрив их парочкой занятных нововведений, Klei Entertainment во второй раз удается увлечь той же, по сути, игрой. Отменный визуальный стиль, остроумные подшучивания над киношными штампами и бескомпромиссный главный герой, шинкующий тонкими ломтиками орды разнообразных темных личностей, — что еще, собственно, нужно для приятного вечера? ■

✓ Реиграбельность
✗ Классный сюжет
✗ Оригинальность
✓ Легко освоить

Дождались?

Shank 2 — это прилежная работа над ошибками первой части кровавого двухмерного экшена. В игре стало лучше буквально все, разве что на нормальный кооператив разработчикам не хватило времени.

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	7

Рейтинг

8,0

Отлично

Линар Феткулов

JOURNEY

Ощущение полета в океане

Жанр
Игра
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
thatgamecompany
Платформа
PS3
Сайт игры
thatgamecompany.com/games/journey/

«Я не умру. Не здесь. Не сегодня. Никогда!» — поклонники фильма «Фонтан» наверняка увидят массу параллелей с Journey.

Скользить по барханам здесь, кажется, круче, чем в SSX — удирать от лавины. Чтобы мастерски овладеть техникой скоростного спуска, вы наверняка не раз пройдете Journey.

В классическом платформере 1990-х **Alladdin** был потрясающий лавовый этап. Сначала вы просто прыгали по островкам над огненной пропастью, затем эти островки начинали проваливаться под ногами, а потом за героем катился валун, и скакать надо было уже с утроенной скоростью. И вот — финальная полоса препятствий. Островки предательски проседают, булыжник за спиной — катится, он уже почти настиг вас, деваться некуда, герой прыгает в бездну! А островков больше нет... В миллиметре над лавой откуда ни возьмись вдруг появляется верный ковер-самолет и спасает вас в последний момент.

Это один из первых примеров грамотного использования скриптовой сценки в игре. Прыжковые этюды доводили до истерики, а неожиданное спасение приносило облегчение. Игра **Journey** целиком построена на этом приеме, и ковер-самолет в ней тоже есть. Ковер — это, собственно, вы.

flOunder

Почти три года над игрой работало несколько десятков человек из **thatgamecompany** (авторы **flOw** и **Flower**) и **Sony Santa Monica** (авторы **God of War 3**). Проходится она за полтора часа.

Как-то описывать эти 90 минут — занятие бессмысленное, а для тех, кто собирается сам играть в Journey, — еще и вредное. Так что, если у вас есть доступ к PS3, лучше сейчас же прекратить чтение и начать играть (далее есть серьезные спойлеры), потом вернетесь к тексту и узнаете кое-что интересное. Для всех остальных — продолжим.

Journey очень просто освоить, особенно если вы знакомы с предыдущими работами Дженовы Чена. Есть герой — странное существо в маске, укутанное в оранжевый, расписанный восточными орнаментами плащ (если приглядеться, станет ясно, что плащ и есть тело существа). Оно бредет через пустыню к горе, которая виднеется на горизонте. Бьющий из ее вершины луч всегда указывает вам дорогу.

Герой умеет летать. Для этого ему нужно своеобразное топливо — геометрические рисунки, которые высвечиваются на его длинном шарфе, а во время полета элегантно с него стряхиваются. Стряхнули все орнаменты, оставили оранжевую ткань шарфа пустой — все, дальше лететь нельзя, нужно искать новые лоскуты. Грубо говоря, большая часть игры — это исследование локаций в поисках ткани для полета. Естественно, все не так просто.

На почве, зноем раскаленной

Journey ошеломляет всеми возможными способами. Для начала можно отметить, что это технологический шедевр — такого

песка и такой физики тканей вы не найдете даже в **Uncharted 3**.

Игра потрясающе выглядит — не будь у нее за спиной мощностей PS3, она бы все равно удивляла даже на уровне концепт-арта. Почти все время вы проведете в пустыне, но эта пустыня условная. Словами передать очень сложно, но на самом деле пустыня — это океан. Бескрайний океан с песчаными водопадами, водорослями, китами и медузами. Пустыня ведет себя по законам моря: по ней пробегают волны, в ней случаются свои песчаные цунами, а герой не просто парит, а будто плывет над ней.

Перемещение по уровням — предмет отдельного разговора. Journey настолько удивительно устроена, что само движение героя уже несет художественный смысл. Своими тонкими ножками существо оставляет разводы на песке, а иногда может запрыгнуть на волну и просто проехать на ней, как настоящий серфингист. Полеты тонко контролируются кнопкой «X», и вы обязательно потратите некоторое время на то, чтобы мастерски овладеть техникой планирования. Постепенно вы научитесь порхать над дюнами, максимально бережно расходуя орнаментовое топливо.

Ты едва успеваешь опомниться — только что тебя сбили с толку внешним видом, потом сразу же научили летать, потом показали новую локацию… а игра не ждет, она стремительно толкает тебя дальше, как мощная песчаная волна. Забегая вперед, скажем, что прийти в себя вы просто не успеете — скорее всего, так и просидите с открытым ртом до конца титров.

Описанная в начале рецензии ситуация с ковром-самолетом здесь достигается мгновенно, но не из-за того, что вас измучили дикой платформенной гонкой, а благодаря мощнейшему, старательно подпитываемому культурному шоку. Игрок удивляется, и его тут же берут за жабры геймдизайнеры.

На крючке

Когда год назад Дженова Чен показывал нам превью-версию игры, один из журналистов справедливо поинтересовался, не заблудятся ли игроки в бескрайней пустыне. «Не волнуйтесь, мы неплохо разбираемся в дизайне уровней», — улыбнулся в ответ Чен.

Это первое мощное откровение Journey — вы не заблудитесь. Пустыня действительно бескрайняя, но, с одной стороны, вы никак не уйдете в сторону от намеченной дизайнерами тропы, а с другой — вы не почувствуете, что игра линейна. Во время прохождения мы решили испытать разработчиков — ушли посмотреть руины у края карты. Ни на секунду нас не покинуло ощущение, что это какой-то второстепенный объект, который оставили там для разнообразия. Каково же было наше удивление, когда выяснилось, что это и был конец уровня! Оказывается, все это время мы шли под чутким присмотром геймдизайнеров, прямо в их ловушку —

The Path, Passage, Journey — даже названия у игр схожи. Концепции тоже близки — все герои куда-то идут…

…но Journey гораздо более выдающаяся игра, и дело не только в производственных затратах. Она тоньше, умнее — и, во что уж совершенно невозможно поверить, она не занудная.

Одиночество в пустыне

Почему в Journey лучше играть одному, несмотря на изначальный авторский замысел

По словам самого Дженовы Чена, игра родилась из желания изменить законы кооперативных игр. На наш взгляд, именно в этом плане Journey не представляет ничего выдающегося — идея невербальной коммуникации куда лучше отражена в хардкорных инди-проектах вроде **Between** или **The Endless Forest**. Всю игру вы можете пройти вдвоем с таким же существом, контролируемым другим игроком. Единственный способ общения — петь друг другу ноты, привлекая внимание. Вместе проходить легче; находясь рядом, существа помогают друг другу летать.

Как нам кажется, единственное предназначение кооператива — повторные прохождения. Первый раз Journey обязательно нужно пройти одному — это очень интимный, сокровенный опыт (с вами говорят о жизни и смерти). Он может быть испорчен чьим-то грубым вмешательством. Идеальная иллюстрация такой нарушенной гармонии есть в самой игре: пока одно существо медитирует в позе лотоса, второе скачет над ним, толкается, издает противные звуки. Так хочется прогнать — а нельзя.

Чем длиннее шарф, тем дольше существо может находиться в воздухе.

В игре гениальная операторская работа. За вызывающе короткое время прохождения Journey генерирует столько сногсшибательных кадров, что хватило бы на целый альбом.

и не подозревали об этом. Еще более яркий пример — звезда, которая упала с небес в пустыню и указала, куда двигаться дальше. Автор этой статьи до сих пор не может понять: то ли это он так удачно наклонил камеру и случайно увидел звезду, то ли камера сама наклонилась в этот момент в нужную сторону.

Чтобы точнее объяснить вам методы разработчиков, не откажем себе в удовольствии описать целую геймплейную ситуацию. В подземной пещере вас ждет псевдостелс-эпизод. Из песка на героя нападает гигантское чудовище — каменный дракон, парящий над землей и освещающий себе путь единственным глазом-фонарем. При первой встрече он отгрызет герою кусочек шарфа, лишив возможности летать.

По земле бегает его поисковый луч, рядом — небольшая комната, в которой можно укрыться. Конечно, мы спрячемся там! Загвоздка в том, что луч монстра проникнет и внутрь укрытия, а хрупкие стены не выдержат удара исполинского монстра. Прятаться бессмысленно. Краем сознания вы отлично понимаете, что весь «стелс» — бутафория, вас все равно найдут, все равно ударят, все равно откусят кусок шарфа, что бы вы ни делали. Но выработанные годами стелс-рефлексы делают свое дело, вы уперто ищете укрытие, прячетесь, ругаетесь... В конце концов, никто не хочет, чтобы ему отгрызали волшебный шарф! Разработчики видят нас насквозь, знают все болевые точки и прицельно давят на них.

Вообще, у нас сложилось впечатление, что где-то в thatgamecompany лежит лист бумаги, на котором расписаны все наши ходы, вплоть до нажатия конкретных кнопок. И этот лист никогда не ошибается.

Результатом такого скрупулезного просчета действий становится неподражаемая эмоциональная насыщенность. Вы действительно удивляетесь, действительно переживаете. Впервые за долгое время мы с уверенностью можем сказать, что в игре есть кульминация. Так хочется написать «книжная» или «фильмовая» — но зачем? Кульминация и есть кульминация. Не номинальная, когда вы, зевая, приставляете пистолет к виску очередного поверженного босса, а самая настоящая, внежанровая.

■■■

Можно долго перечислять список заслуг Journey, но мы остановимся на самой, как нам кажется, важной. Прямо у нас на глазах эта игра «узаконила» небольшое время прохождения. Дженова Чен наглядным примером показал, что не казуальным, серьезным играм, рассчитанным на умных, хардкорных (впрочем, на всех остальных тоже) игроков, *можно быть короткими*. Этот простой тезис на самом деле не является очевидным не только для большинства покупателей, но и для многих наших коллег-журналистов, которые настаивают, чтобы за кровные пятьсот рублей им предоставили как минимум 10 часов геймплея.

Про то, что это так же нелепо, как потребовать в музее исключительно широких картин на стенах или обязать все книги быть не тоньше сотни страниц, мало кто задумывается. Если игра за полтора часа может вывернуть вам душу наизнанку, она не только имеет право на существование, но и обязана стоять выше многочасовых и иногда безликих блокбастеров. Дженова Чен создал если не новый жанр, то точно новый формат. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✓

Легко освоить ✓

Дождались?

Визионерский шедевр про путешествие через пустыню. Коротко, ясно, абсолютно безупречно.

Геймплей	9
Графика	10
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	10

Рейтинг «Мании»: 10

Идеал

Bloodline Champions

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных
командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему

реклама

Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!

Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!

Постоянство

Действие ударов и приемов предопределено и не зависит от внешних условий.

Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.

Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

www.blc.ru

INNOVA FUN COM STUNLOCK Studios game

Илья Янович

Жанр
Стратегия
Издатель
SEGA
Разработчик
The Creative Assembly
Издатель в России
1С СофтКлаб
Платформа
PC
Сайт игры
totalwar.com/shogun2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5, 4 Гб, 768 Мб видео

FALL OF THE SAMURAI

Закат империи

В **Fall of the Samurai** легко разочароваться, если рассматривать его как обыкновенный «аддон для **Total War**», — список формальных изменений можно легко уместить у себя на ладошке. Это не слишком типично для **The Creative Assembly**, у которых список новых юнитов обычно можно зачитывать часами, — тем более что предыдущее DLC, **Rise of the Samurai**, в основном и было им посвящено (а потому не заслужило особого внимания).

Хотя новые солдатики в Fall of the Samurai все же есть — а еще, например, кораблики и даже паровозики, благодаря которым войска по карте перемещаются особенно быстро. Но чтобы понять, чем это дополнение отличается от остальных для всех предыдущих частей серии, нужно вспомнить, чем Shogun 2 отличается от любого другого Total War. Мы всегда писали о том, что у The Creative Assembly прекрасно получается срез любой эпохи — все выглядит настолько убедительно, что дух захватывает. Так вот, Shogun 2 — это не срез эпохи, это реконструкция эпохи, тонкий военно-политический симулятор, первая удачная попытка не просто подогнать знакомую механику под новые декорации, а передать внутреннюю суть конфликта.

В свою очередь, Fall of the Samurai — это тоже реконструкция эпохи, разве что эпоха теперь другая.

Статный генерал в форме по западному образцу против бунтаря с рыжей шевелюрой — в этом кадре вся суть Fall of the Samurai.

Количественное превосходство в битвах теперь почти не играет роли: тысячу грязных крестьян с вилами разносят в мясо всего три пулемета на холме.

Осаждая порты, лучше не попадаться на глаза американским кораблям.

У самураев еще есть порох в пороховницах - хотя сам порох, конечно, на стороне прозападного сегуна.

Сумрачный самурай

Когда Fall of the Samurai только фигурировала в новостных лентах, все тут же ожидаемо сравнивали ее с фильмом «Последний самурай» Эдварда Цвика. Там Том Круз два с половиной часа вникал в тонкости загадочной восточной души (представленной актером Кеном Ватанабе), а увенчалось все эпизодом, в котором мчащихся на амбразуру самураев-староверов расстреляли из пулемета Гатлинга. Обновленный Shogun 2 — он примерно про то же самое, и даже Гатлинг в игре теперь есть.

Важные контекстные изменения тут следующие. Во-первых, на дворе XIX век — так далеко во времени Total War еще не заносило. Во-вторых, в Японии снова кризис власти: несколько особо пугливых домов примкнули к официальному сегунату (некоторые сделают это по ходу кампании, когда их прижмут в стенке), другие ушли в глупую оппозицию, не забывая при этом грызться друг с другом, а за всем этим где-то сбоку наблюдают западные гости — США, Великобритания и Франция. В истории эти события известны как реставрация Мэйдзи, когда долгий период правления клана Токугава, длившийся более двух с половиной веков, подошел к концу.

Передел власти проходит более-менее по тому же сценарию, что и в оригинальном Shogun 2, но если бы те события нужно было представить на школьной карте, все стрелочки со всех уголков и островов там тянулись бы прямиком к Киото. В Fall of the Samurai эти стрелки выделывают замысловатые кренделя; предугадать, кто за кем пойдет, что сделает и с кем договорится, стало в разы сложнее.

Ответный удар

К большому сожалению, все вышесказанное начинает влиять на темп и характер игры лишь через 3-4 часа, до этого же происходит более-менее обычный Shogun 2, со смешными шлемами и странными прическами. Да, теперь у каждого агента есть собственные, чем-то отличающиеся от других ветви развития. Да, каждая собака, даже городская стража, теперь ходит с огнестрельным оружием, — но против медленных, громоздких и неточных винтовок все еще спасают мечи, пики и быстрая кавалерия. Да, морские бои стали чуточку динамичнее — как-никак, уже изобрели паровой двигатель, и пытаться сдвинуть с места веслами огромную деревянную посудину больше не нужно. Но думать по-другому все это не заставляет, а ведь именно из тактических размышлений и состоит основная масса Total War-опыта.

Но когда из игры так или иначе вылетят самые хилые кланы, становится веселее. Дело в том, что силы самураев-отщепенцев настолько малы, что строить мини-империю самому, в сторонке, а потом скопить гигантскую армию и всех убить, абсолютно невозможно. Приходится договариваться (все так же пробиваясь через весьма специфический дипломатический AI), втихомолку обстреливать порты, перебрасывать войска туда-сюда по всей карте для отвода глаз (а это работает не только в мультиплеере) и просчитывать все на десять ходов вперед. Если же вы играете на стороне сегуната, ваши действия зависят в первую очередь от того, насколько заняты мелкие провинции разборками между собой, — но можно в одно мгновенье растерять все войско, просто «проверяя обстановку».

И без того камерная игра стала еще теснее, но это серии, как уже выяснилось полтора года назад, идет только на пользу.

■■■

Если вы еще только собираетесь ознакомиться с оригинальной игрой, Fall of the Samurai нужно проходить сразу же после нее, без передышки: тогда весь образ, весь исторический путь Японии прошлого тысячелетия сложится для вас в единое целое. За вычетом ружей и пулеметов обе игры чрезвычайно похожи, только в первой война приводит к становлению японской государственности, а во второй — к ее краху.

Fall of the Samurai высказывается на эту тему не слишком хуже Цвика или даже Акиры Куросавы, только нужно смириться с тем, что механика за полтора года почти не поменялась. ■

- V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- V ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Перезагрузка японской государственности: чтобы отличить все это от похожих событий в Shogun 2, нужно проявить самурайское внимание и терпение, но те, кто все-таки прочувствуют разницу, обиженными не уйдут.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ЖАНР
Симулятор смешанных единоборств
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Yuke's
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
За одной приставкой
САЙТ ИГРЫ
ufcundisputed.com

UFC UNDISPUTED 3

ТРЕТИЙ РАУНД

АНТОН БЕЛЫЙ

Молодая серия **UFC Undisputed** начала карьеру в 2009 году. Разработчики с первой же попытки создали убедительный симулятор единоборств, который по качеству проработки был сравним с **Fight Night** от **Electronic Arts**. Только вместо боксеров UFC познакомила нас с куда более экстравагантной публикой: рестлерами, кикбоксерами, гениями джиу-джитсу и прочими личностями, способными искалечить человека одним пальцем.

Тема смешанных единоборств встретила у игроков одобрение, породила один бестыжий клон (**EA Sports MMA**) и доросла до третьего выпуска. Очень вовремя: за целый год (с момента выхода **Fight Night Champion**) мы порядком соскучились по реалистичным дракам. И вот, наконец, любители миксфайта возвращаются в борцовскую «клетку» с одной целью — сделать так, чтобы соперник еще месяц обедал через трубочку.

Берегите уши

Третья часть Undisputed отличается от первой так же глобально, как **UFC 2009 Undisputed** — от провальной аркады **UFC: Sudden Impact** 2004 года. И дело не в том, что способов изувечить, нокаутировать или на худой конец придушить противника стало несравнимо больше. Помимо очевидного увеличения количества приемов, разработчики серьезно поработали над ошибками предыдущих двух игр. Для этого им даже пришлось взять годовой тайм-аут, чтобы собрать урожай из мнений фанатов и критиков и затем реализовать их смелые мечты в UFC 3.

Основные нововведения таковы: наконец-то появилось две схемы управления, одна для профессионалов — с выкручиванием правого стика во время захватов (как в первой части), а другая — для начинающих игроков. Раньше последним приходилось туго, так как захваты и борьба в положении лежа были самой сложной (но в то же время крайне увлекательной) частью игры. Еще более интересное новшество — возможность создать собственного единоборца для режима карьеры и развить его с нуля через изнурительные тренировки и спарринги. Добавилось и чисто косметических, но приятных мелочей: перед боем нам теперь демонстрируется коронный выход бойца со свитой из-за кулис и показушная прогулка к рингу, затем следует полноценная подготовка к бою, включающая быстрый осмотр независимым врачом, и только потом рефери дает отмашку на начало матча.

Самый же главный подарок всем фанатам боев без правил вот какой: впервые в серии дебютировали бойцы и связанные с

По лицу лежащего ясно, что до нокаута ему остался один удар по зубам.

Даже выдохшийся боец способен победить, если вовремя проведет болевой прием.

У бойца в синих шортах весьма опасное положение — беспощадный японец сейчас поможет его голове встретиться с рингом.

Кровь из рассеченных ран постепенно заляпывает арену, хотя до красных луж из аркадных файтингов UFC, конечно, еще очень далеко.

ними исторические матчи организации Pride Fighting Championships, закрытой в 2007 году после скандальной продажи конкурентам из лиги UFC. Сражения под эгидой японской Pride сделали лучший симулятор боев без правил чуточку ближе к **Mortal Kombat** — японцы, как истинные потомки самураев, готовы терпеть любые издевательства, кроме ударов в пах, по глазам и совсем уж подлых приемов вроде укусов и вырывания волос.

Другим отличием Pride от UFC является место проведения боев: драки происходят на обычном ринге в форме квадрата, который дает больший простор для маневра, да к тому же не имеет «стенок», к которым так удобно прижать соперника и начать с ним обниматься. В октагоне (клетке-восьмиугольнике) такие «обжималки» у края ринга происходят постоянно, сбивая ритм и превращая потасовки в долгие серии захватов и кувырков в партере. Так что быстрые и жестокие Pride-бои, в которых при желании можно вообще обойтись без захватов, — настоящее украшение игры.

Хлынула красненькая

Разумеется, атмосфера «боев насмерть» сохранилась и в лиге Universal Fighting Cham-pionship, которая по накалу страстей все-таки уступает Pride и на фоне последней выглядит чемпионатом для мягкотелых хлюпиков. Но на самом деле за счет меньшей жестокости матчи UFC получаются более техничными, с упором на тактику. Разработчики прежде всего заинтересованы в развитии тематики UFC, а Pride является приятным бонусом для тех, кто с 1997-го по 2007-й следил за страстями, бушевавшими в некогда самой популярной лиге на планете.

Оба режима, UFC и Pride, предлагают в совокупности свыше 150 бойцов разного веса, роста и вероисповедания. Кажется, это новый рекорд для жанра. Основную часть длинющего списка участников составляют американцы и бразильцы, из славян для игры ангажировали Дениса Сивера и Владимира Матюшенко. Звезд набралось на целый пантеон, поэтому отметим лишь, что любимчики из прошлых частей по-прежнему с нами: Джордж Сент-Пьер, Клэй Гуидо и Андерсон Сильва, действующий чемпион UFC, который по требованиям фанатов попал на обложку игры.

Выкручивая руки

Если по каким-то причинам этой армии головорезов не хватит, можно обратиться за помощью к редактору персонажей — по функциональности и разнообразию бровей, шрамов и татуировок он сравним с эталонным редактором из **EVE Online**. Вдобавок для игры специально засняли несколько часов интервью со звездами UFC и наполнили карьерный режим роликами с советами от профессионалов. Консультации даются даже в перерывах между драками — в зависимости от совершенных действий игра отмечает ваши сильные и слабые стороны по итогам раунда, попутно объясняя, как сражаться лучше.

Ну а если вы совсем ни черта не понимаете, просто вспомните рестлинг — благо сходство прослеживается невооруженным глазом. И это неудивительно: игру разработала студия **Yuke's**, которая с 2002 года регулярно создает посвященные федерации WWE игры. Бои в UFC Undisputed 3 теперь можно заканчивать так же эффектно, как в фильме «Рестлер» с Микки Рурком, — например, так садануть сопернику по ноге, что у того сломается бедренная кость, после чего рефери присудит «везунчику» поражение техническим нокаутом. Или провести удушающий захват, который теперь сопровождается мини-игрой: на экране возникает контур восьмиугольника, а по его краям передвигаются две полоски, соответствующие бойцам. Одна из полосок должна догнать и удержать другую, чтобы захват был засчитан. В противном случае инициативу перехватит тот игрок, который спас свою шею. С этой «змейкой» побеждать болевыми удержаниями стало интереснее, но можно и просчитаться: противник сядет на вас сверху и задаст «строгача».

■■■

Подобно хорошей ищейке, студия **THQ** взяла верный след. У линейки виртуальных драк Fight Night все еще есть серьезнейший конкурент, уже в третий раз подтверждающий свой статус. Игра о смешанных единоборствах даже интереснее остальных спортивных драк — здесь, в частности, бьют лежачих и добивают полуобморочных оппонентов, падая на них с выставленным вперед локтем.

К счастью, в первую очередь UFC 3 все-таки игра, а не симулятор. С каждой новой ревизией она становится все лучше и, что характерно, каждый раз заслуживает от нас на полбалла больше. Вердикт в такой ситуации однозначен: мы получили сверхпривлекательную игру о ММА-боях, лучшую в истории жанра. Равных ей пока нет, как нет равных девятикратному чемпиону UFC с обложки игры. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Лучшая игра последних лет на тему легальных боев без правил, к которой хочется возвращаться вновь и вновь. Ощущение, будто смотришь репортаж по кабельному, но вместе с тем сам решаешь исход боя.

Геймплей	10
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

BINARY DOMAIN

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
РАЗРАБОТЧИК
Yakuza Studio
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
BINARYDOMAINGAME.COM

Я — РОБОТ, НО ЭТО НОРМАЛЬНО

Ян Кузовлев

Герои **Binary Domain** неоднократно задаются в ходе игры двумя сакраментальными вопросами: мечтают ли андроиды об электроовцах и, если мечтают, можно ли признать полноценной искусственную форму жизни?

Примерно тем же вопросом задается и игрок, но немного в другой плоскости: может ли шутер от третьего лица быть самостоятельным произведением или это всего лишь очередная попытка бездумно скопировать **Gears of War**? Binary Domain пытается доказать, что если немного поднапрячься, то можно сдвинуть с места даже такой неповоротливый жанр.

Слава роботам

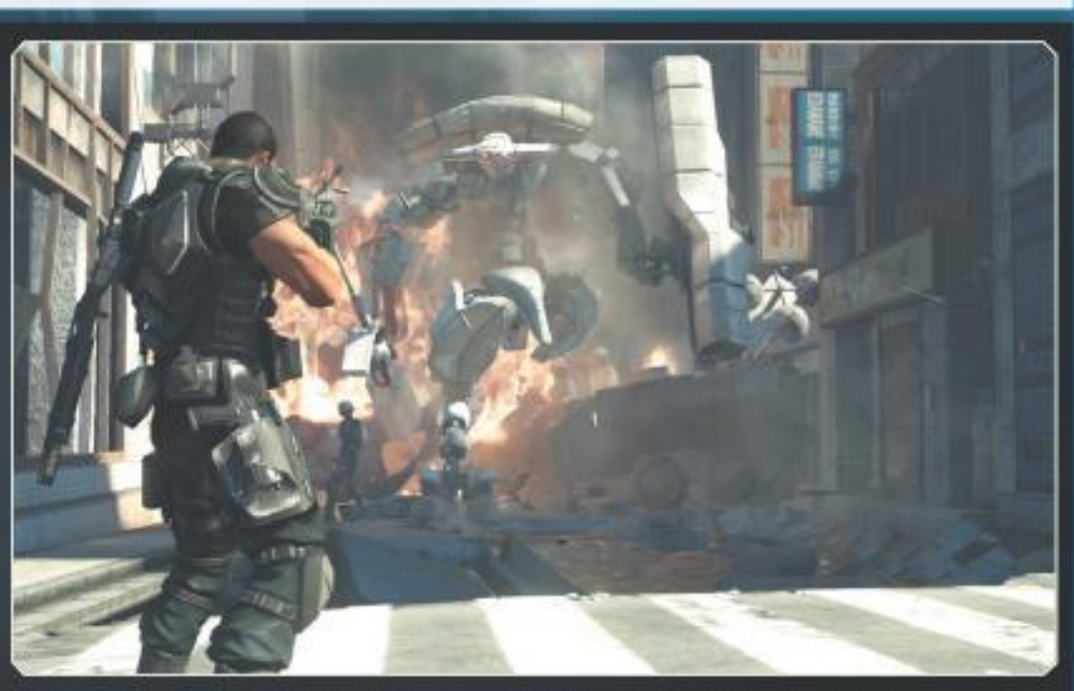
2080 год, счастливое киберпанк-будущее. Технологии развиваются бешеными темпами, а уровень и качество жизни почему-то стремительно падают. Робототехника, казалось бы, достигла вершин, роботы успешно интегрированы в человеческое сообщество, обладают базовым искусственным интеллектом и выполняют исключительно утилитарные функции, но совсем некстати обнаруживается неприятная деталь — кто-то научился создавать машины, покрытые плотью и внешне абсолютно неотличимые от человека. Более того, репликанты сами до последнего уверены, что они настоящие люди. Сам факт существования таких машин сильно нервирует американское правительство. Кто их производит? Кто ими управляет? Какие цели перед собой ставит? Как бы чего не вышло.

Методом исключения был назначен виновный — таких андроидов могла сконструировать лишь японская корпорация Амада, о владельце которой к тому же ровным счетом ничего не известно. В Токио тут же отряжают миротворческую миссию с целью поймать и обезвредить Амада-сана. Одним из отрядов руководит Дэн Маршалл, главный герой игры.

Всех человеков

Хоть Binary Domain и вдохновляется классическими научно-

Укрытия, если честно, от роботов совсем не спасают — те банально заходят с фланга. А что с них возьмешь? Железки не понимают, что это может быть опасно.



Огромный белый робот появляется всего несколько раз за игру, но способен хорошенько потрепать нервы. В первую очередь тем, что обладает пуленепробиваемой броней.

Спецотряд в сборе. Рэйчел, девушка с короткой стрижкой, самая необидчивая и больше взрывает, чем говорит. В отличие от мужиков.

Роботы-штурмовики начисто лишены инстинкта самосохранения, а потому именно от их рук придется умирать чаще всего. Впрочем, и сражаться с ними намного интереснее, чем с рядовыми.

фантастическими произведениями вроде «Я, робот» и «Бегущий по лезвию бритвы», в рамках жанра это все же привычный шутер от третьего лица с активным использованием укрытий и расчетом на командную работу. Тут-то и поджидает приятный сюрприз: напарники могут запросто послать вас куда подальше, если вы им не нравитесь.

У союзников есть свои убеждения, и просто так складывать за вас голову они не собираются. Чтобы команда работала как единое целое, нужно заслужить ее доверие. Если вы бросаете друзей в самое пекло, не реагируете на призывы о помощи или просто стреляете в спину, взаимного уважения можно не ждать. За Дэном пристально наблюдают и оценивают каждое действие. Может дойти до того, что напарники поднимут героя на смех за чрезмерную трусость или криворукость.

Самое интересное, что приказы можно отдавать не только кнопками, но и голосом (для этого понадобится гарнитура). Тактический простор невелик. Напарники распознают базовые слова — например, «wait» (жди) или «cover me» (прикрывай меня), — но все равно это несравнимо интереснее и удобнее, чем тыкать в кнопки. Особый шарм голосовому управлению придает тот факт, что герои прекрасно распознают английскую матерщину, так что, если вы случайно «факните» в микрофон, ждите ответной реакции. Правда, голосовые команды не всегда правильно интерпретируются, да и управлять отрядом по большому счету незачем. Иногда братья по оружию, конечно, совсем не вовремя лезут под пули и загораживают вам обзор, но обычно все-таки стараются держаться молодцом, что очень непросто, учитывая природу и поведение врагов.

Binary Domain может смело гордиться тем, что за всю игру вы не убьете ни одного живого существа. Скорее произойдет обратное — японские андроиды беспощадны и дьявольски хитры. Расстреливать роботов совсем не надоедает, процесс больше всего похож на нервное и поспешное расчленение некроморфов в **Dead Space**. В зависимости от количества оставшихся конечностей у врагов меняется поведение: киборг без головы открывает огонь по своим, роботы без ног стараются незаметно подползти к герою и схватить за ляжку в самый ответственный момент, скажем, когда в Дэна летит несколько ракет.

Убивать роботов по-человечески приятно. Вы буквально чувствуете, как каждая пуля вгрызается в их стальные тела. От андроидов отлетают куски обшивки, металл крошится, набравший скорость штурмовой киборг теряет часть ноги, по инерции летит в героя и получает прикладом по железной башке — оказывается, насилие вполне может быть увлекательным, даже если на экране не льется рекой кровь.

Мой блестящий зад

По иронии, Дэн и команда совершенно не ощущаются как самостоятельно мыслящие существа. Скорее они кажутся ходячими национальными стереотипами. В списке фаворитов числятся очаровательный робот-француз с говорящим именем Каин, англичанин-матершинник Чарли и китаянка Фэй. Не последнюю роль в восприятии героев играет именно вовлеченность в социальную среду. Подсознательно союзников стараешься прикрывать и вытаскивать из сложных ситуаций, иначе они не постесняются высказать все, что о вас думают.

Огорчает только, что потенциал игры раскрыт не полностью. Было бы здорово вести с напарниками хотя бы самые примитивные диалоги. Скажем, послать напарника по известному адресу в ответ на очередное замечание. Пример Сири из iPhone 4S наглядно показывает, что это уже возможно. Удивляет также тот факт, что между собой союзники не ругаются и подружиться можно со всеми, если игрок, разумеется, не конченный социопат.

Это совсем не мешает Binary Domain быть хорошей игрой — с шутерной составляющей здесь все отлично. Игрока постоянно пытаются чем-то развлечь: в какой-то момент команда пытается уйти от преследования полиции на футуристическом автобусе, а в другом месте разработчики дают возможность поуправлять гигантским боевым роботом. Часто появляются исполинские боссы, тактика боя с которыми не сводится только к беспорядочной стрельбе.

Чуть ближе к концу игра немного сбавляет темп, Дэна заставляют бегать по узким серым коридорам, но в последние два часа происходит такая феерия, что игре прощаешь клишированных врагов (роботы с тяжелым вооружением, роботы с щитами, роботы-снайперы) и абсолютно бесполезные ролевые элементы (дежурные +10% к броне или здоровью совершенно ни на что не влияют, а эффект от апгрейда оружия заметен только у Дэна, да и то к концу игры).

■■■

Binary Domain стоит уважать хотя бы за то, что она пытается разрушить невидимую социальную стенку между игроком по эту сторону экрана и компьютерными персонажами — по другую. Если немного помечтать, то дух захватывает, во что могут вылиться подобные начинания. Только представьте себе тот же **Mass Effect**, но с возможностью живого голосового общения с героями вместо выбора заранее заготовленных фраз. Binary Domain делает к этому счастливому будущему первый робкий шажок. Ну и не стоит забывать о том, что это действительно классный шутер про роботов. Любителям Айзека Азимова точно понравится. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Приятный шутер с разговорчиками в строю, позволяющий отвинтить гайки тысяче-другой человекоподобных роботов.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РАЗРАБОТЧИК
Rebellion Development
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
konami.com/officialsites/neverdead

Никогда не говори «никогда»

NEVERDEAD

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

Брайс, главный герой **NeverDead**, очень похож на горца Коннора Маклауда. Такой же могучий мужчина с зализанной прической, тоже потерял любимую женщину, тоже неплохо управляется с мечом, а главное — живет уже не первую сотню лет. Дальше, впрочем, начинаются расхождения. Квартира Брайса вместо коллекции смертоносного антиквариата завалена пустыми бутылками из-под пива, во время боя он грязно сквернословит, а с отрубанием головы его жизнь не заканчивается: будучи отделена от тела, башка катится прямой наводкой к бездыханному телу, не переставая крыть всех и вся матом и собирая по дороге оторванные руки и ноги. Был ли герой когда-нибудь знаком с Шоном Коннери — уточняется.

Живешь только дважды

Собственно, за возможность безболезненно разваливаться на кусочки Брайса и ценят: он работает на тайную организацию, которая исправно снабжает его контрактами на уничтожение монстров. Курирует работу бессмертного гопника миловидная девушка по имени Аркадия, которую, увы, легко может загрызть любая собака.

То ли дело Брайс! Раньше бессмертие в видеоиграх фигурировало в двух вариантах. Первый — когда герой, покрытый чудодейственной аурой, просто не реагирует на выстрелы и удары. Второй: персонаж вроде бы умирает, но его можно вернуть к жизни — при помощи дефибриллятора или, как в Prey, расстреляв демонов смерти из спиритического лука. В NeverDead же появился третий вариант: Брайсу отрывают конечности, а тот преспокойно продолжает бой, словно Черный рыцарь из «Монти Пайтона и священного Грааля». Не менее важна возможность, развалившись, собраться обратно. Стоит выполнить перекат рядом с утраченными конечностями — как они вновь приклеиваются к телу.

Обратите внимание, где сейчас находится левая рука героя.

Вы идете по своим делам, и вдруг из какой-то дыры понабежало зубастых тварей... Весь NeverDead состоит исключительно из одной этой ситуации.

Брайс борется с демонами уже полтысячи лет, а с огнестрельным оружием до сих пор управляется как первоклассник.

В огне герой, несмотря на проклятие бессмертия, все же горит.

Саморасчлененка для Брайса не роскошь, а средство выполнения заданий. Головой удобно скакать по платформам или проникать в труднодоступные места (со временем ею можно будет швыряться, как гранатой), а из протиснувшейся в какое-нибудь узкое отверстие конечности порой разрешают восстановить все тело.

Живи и дай умереть

Смотреть, как ваш герой разлетается на куски, а потом собирается обратно, весело первые раз десять. Может, и все двадцать. Потом приходится вспомнить о том, что NeverDead — это, в теории, сложный гибрид шутера и слэшера. Но убивать других Брайсу удается далеко не так эффектно, как погибать самому.

Rebellion (это, напомним, авторы первой и последней частей **Aliens vs. Predator**) придумали для NeverDead немало яркого контента, но полноценной игры у них не получилось. Увязшие в растительности руины выглядят немногим хуже, чем в **Enslaved**, ролики напоминают крепкий трехмерный мультфильм, фигурирующий уже в прологе повелитель тьмы кажется действительно интересным персонажем, да и сам Брайс (особенно когда сжимает в руках здоровенный меч), выглядит безмерно крутым. Все бы это обязательно пригодилось какой-нибудь другой игре. Хорошей.

Увы, но единственное, о чем думаешь, когда в NeverDead начинается экшен, — чтобы Брайс умер, наконец, окончательно. Он неуклюже передвигается и застревает в проходах, плохо прыгает, невнятно гремит пистолетами-пукалками, а когда достает меч, то начинается апокалипсис. Во-первых, на холодное оружие нужно переключаться отдельной кнопкой — почему-то пользоваться им наравне с пистолетами, как в **Devil May Cry**, нельзя. Во-вторых, просто так рубить всех вокруг не разрешают: нужно сначала зафиксировать цель левым шифтом, потом замахнуться правым стиком и, надавив на него в нужном направлении, нанести удар. Разумеется, это отнимает кучу времени, поэтому даже тех врагов, которых рекомендуют разрезать пополам, проще расстрелять, забившись куда-нибудь в угол.

Но дело, конечно, не только в оружии или управлении. NeverDead сделана, кажется, наперекор современным принципам грамотного геймдизайна. Все уровни — набор тесных комнат, враги появляются, ведут себя и убиваются одинаково, а ситуаций, когда совершенно непонятно, куда идти и что делать, непозволительно много для современной видеоигры. Даже финальный босс — крылатое и мохнатое чудовище со змеями на спине — выглядит и дерется не слишком убедительно.

■■■

NeverDead нельзя не сравнить с **Shadows of the Damned**. Обе игры — вызывающе хулиганские, причем и та и другая вроде бы стараются опираться на стиль и настроение, а не на механику. Но профессиональная хватка у Суды и Миками гораздо сильнее. Даже на технологиях, словно прибывших с PS2, они сумели собрать вполне функциональный и бойкий экшен, а главное, что у них действительно есть чувство юмора. В NeverDead же одновременно самое интересное, самое оригинальное и самое смешное — отлетающая голова главного героя. Но на такое достаточно разок взглянуть на YouTube — сэкономите десять часов. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Членовредительский экшен, за которым в тысячу раз интереснее наблюдать, чем играть в него.

Геймплей	3
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	4

Рейтинг

4,0

«Плохо»

ОЛЬГА АНЦИФЕРОВА

FIFA STREET

ЧУР, Я МЕССИ

ЖАНР
ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA
ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
EA.COM/RU/FOOTBALL/FIFA-STREET

Вслед за перезапуском сноуборд-симулятора **SSX**, рецензию на который вы могли прочитать в предыдущем номере журнала, **EA Canada** решила реанимировать другую подзабытую спортивную серию — уличный футбол **FIFA Street**. К делу подошли со всей серьезностью: за разработку игры ответственны те же люди, что в сентябре подарили миру революционную **FIFA 12**.

Поэтому если вы всегда мечтали попинать виртуальный мяч в виртуальном же дворе со звездами мирового футбола, но от предыдущих частей FIFA Street отпугивал чересчур аркадный геймплей и напоминающие орангутангов футболисты, то вам определенно стоит обратить внимание на реинкарнацию игры 2012 года.

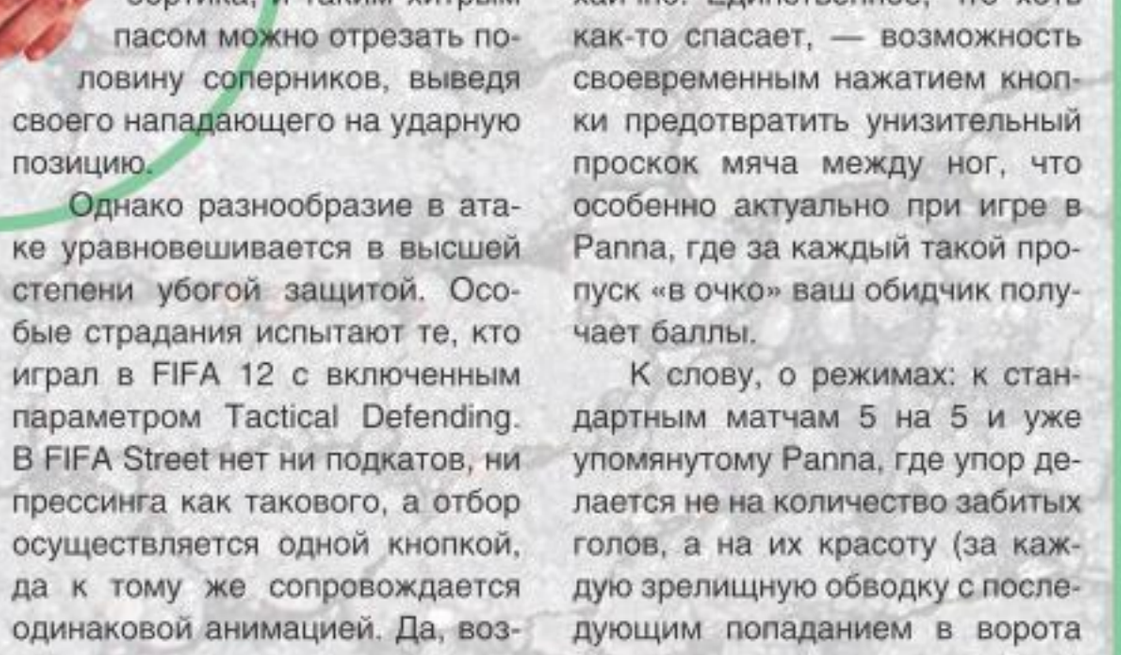
От мультяшного визуального стиля и непропорционального телосложения игроков не осталось и следа: теперь симулятор выглядит немногим хуже «старшей» FIFA. Канули в Лету и сумасшедшие трюки с сальто от стен, стоянием на голове и прочим обезьянничеством. Их место занял реалистичный дриблинг, перекочевавший сюда прямиком из FIFA 12 вместе с уже неплохо зарекомендовавшим себя движком Player Impact Engine, а также внушительный арсенал впечатляющих, но не выходящих за грани разумного трюков.

ИГРА В ОЧКО

Уличный футбол не был бы уличным без постоянных издевательств над соперниками. В FIFA Street придумали целую систему всевозможных унижений, с присущим EA пафосом названную Street Ball Control. Зажмите левый шифт, и ваш футболист начнет демонстрировать чудеса техники, «танцуя» перед оппонентом, а затем быстро и эффектно обойдет его, прокатив мяч между ног или забросив за спину. Для более сложных финтов — вроде любимого Роналдиньо elastico — существует правый стик. В вашем распоряжении также исписанные граффити стены: мяч отскакивает от них, словно бильярдный шар от бортика, и таким хитрым пасом можно отрезать половину соперников, выведя своего нападающего на ударную позицию.

Однако разнообразие в атаке уравновешивается в высшей степени убогой защитой. Особые страдания испытают те, кто играл в FIFA 12 с включенным параметром Tactical Defending. В FIFA Street нет ни подкатов, ни прессинга как такового, а отбор осуществляется одной кнопкой, да к тому же сопровождается одинаковой анимацией. Да, возможно, чересчур умная и навороченная система защиты здесь попросту не нужна и нарушила бы темп, но та, что есть в игре, смотрится как-то совсем уж архаично. Единственное, что хоть как-то спасает, — возможность своевременным нажатием кнопки предотвратить унизительный проскок мяча между ног, что особенно актуально при игре в Panna, где за каждый такой пропуск «в очко» ваш обидчик получает баллы.

К слову, о режимах: к стандартным матчам 5 на 5 и уже упомянутому Panna, где упор делается не на количество забитых голов, а на их красоту (за каждую зрелищную обводку с последующим попаданием в ворота начисляются призовые баллы), прибавились соревнования по классическому мини-футболу, проходящие в зале. От уличных битв они отличаются наличием



МАТЧ «ЧЕЛСИ» ПРОТИВ «АРСЕНАЛА» СПОСОБЕН СОБРАТЬ ПОЛНЫЕ ТРИБУНЫ ДАЖЕ В СКРОМНОМ СПОРТИВНОМ ЗАЛЕ.

ПРИМЕРНО В ТАКИХ УСЛОВИЯХ И ВЫРАСТАЮТ ЛУЧШИЕ ФУТБОЛИСТЫ ПЛАНЕТЫ.

RAINBOW FLICK В ИСПОЛНЕНИИ ЛИОНЕЛЯ МЕССИ.

АРЕНЫ ВАРЬИРУЮТСЯ ОТ ГРЯЗНЫХ ПАРКОВОК ПОД МОСТОМ ДО ПОЛЕЙ В ЦЕНТРЕ АЛМАТЫ И КРЫШ ШАНХАЙСКИХ НЕБОСКРЕБОВ.

боковых линий, что при малой величине поля создает дополнительные трудности. Последний и самый необычный режим называется Last Man Standing. После каждого гола (вратари в воротах отсутствуют) забившая команда теряет одного игрока, а игра продолжается до тех пор, пока на поле не останутся лишь представители проигравшего клуба. Ну а если вам этого мало, всегда можно создать матч со своими безумными правилами.

ДВОРОВАЯ КОМАНДА

Само собой, в обновленном FIFA Street не обошлось без полноценной карьеры. В скромном редакторе персонажей можно слепить нечто похожее на себя и своих друзей, а затем, выбрав эмблему, название и форму команды, отправить ее покорять улицы. Сначала играть придется на загаженной парковке напротив дома, но со временем лучшие стадионы и футзалы мира откроют для вас двери. Интересно, что в каждой стране (и игра это наглядно демонстрирует) не только в большой, но и в мини-футбол играют по-разному: в Англии, например, традиционно предпочитают грубую, контактную борьбу за мяч, а в Америке (как и в Бразилии) любят соккер со стилем. Но, несмотря на это, во всех городах, которые предстоит посетить, представлены примерно одни и те же режимы игры, а в конце каждого этапа (всего их четыре: местный, национальный, континентальный и мировой) вас ждет небольшой чемпионат.

В FIFA Street также имеется необычная система поощрений. Перед матчем игроку дается на выбор три уровня сложности. За победу на каждом из них предусмотрен свой приз: выберете самый легкий уровень — и без труда пройдете на следующий этап, но в награду достанутся лишь полосатые гетры, а не, скажем, новая игровая площадка или свежий финт.

Приятно удивляет разнообразие команд. В игре представлены шесть лицензированных лиг (английская, немецкая, французская, итальянская, испанская, американская) и двадцать национальных дружин, российской среди которых, впрочем, ожидаемо нет. В любом режиме игры можно плюнуть на командные действия и выбрать для управления лишь одного игрока. Однако реализован местный вариант Be a Pro опять-таки хуже, чем в FIFA 12. Никаких бонусов за тактику и правильно выбранную позицию не предусмотрено. Оставшись без мяча, ваш игрок может только беспомощно просить пас. И то не факт, что дождется, — искусственный интеллект местами туговат. Особенно смешно боты смотрятся в защите: пока вы стоите напротив соперника и пытаетесь отобрать мяч, повторяя одно и то же нелепое движение ногой, сзади к вам вдруг может точно с таким же жестом подстроиться партнер по команде.

■ ■ ■

Онлайновая составляющая FIFA Street интересна прежде всего поддержкой дебютировавшей в FIFA 12 системы EA Sports Football Club. С ней все очки, дающиеся за победы в обеих играх, идут в общую копилку того клуба, который вы указали как свой любимый при регистрации аккаунта. Помимо собственно игр по Сети, в FIFA Street Network можно выкладывать видеоповторы своих лучших матчей (стилизованные под записи камеры видеонаблюдения), общаться с друзьями, следить за их успехами и вообще всячески социализироваться. Все очень здорово выглядит и весело играется. Вопрос лишь в том, так ли сильно нужна отдельная игра об уличном футболе?

Предыдущие части не были особенно популярны у массовой аудитории и в то же время не могли вызвать подлинного интереса у людей, занимающихся, например, футбольным фристайлом из-за слишком несерьезной подачи. И несмотря на то, что с перезапуском FIFA Street выглядит как никогда аутентично, вопрос все еще остается открытым. Уж больно хорошо игра смотрелась бы в качестве DLC к FIFA 12. А духом уличного футбола все же лучше проникаться на улицах в компании реальных друзей. ■

\+ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
\− КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
\− ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
\+ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
ПРЕКРАСНЫЙ УЛИЧНЫЙ ФУТБОЛ, ОТЛИЧНО ПОДХОДЯЩИЙ ДЛЯ ВЕЧЕРНИХ СПАРРИНГОВ С ДРУЗЬЯМИ В КАЧЕСТВЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ FIFA 12. ЕСЛИ, КОНЕЧНО, ВАМ НЕ ЖАЛКО ПОТРАТИТЬ ПАРУ ТЫСЯЧ НА ЕЩЕ ОДИН ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР.

ГЕЙМПЛЕЙ:	8
ГРАФИКА:	8
ЗВУК И МУЗЫКА:	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	7

РЕЙТИНГ
8,0
ОТЛИЧНО

Александр Трифонов

CRUSADER KINGS 2

Житие мое

Жанр
Автобиография
Издатель
Paradox Interactive
Разработчик
Paradox Interactive
Платформа
PC
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
crusaderkings.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Спустя пять лет после смерти супруги шотландский король Малькольм Третий женился второй раз, выбрав в спутницы Анастасию, вдову венгерского правителя. Получив благословение на заключение брака от пятнадцатилетнего (но уже правящего Венгрией) отпрыска усопшего, молодой еще монарх породнился с линией самих Рюриковичей. Русская по происхождению, королева-мать приходилась внучкой самому князю Владимиру, и это существенно укрепило престиж Малькольма среди европейского дворянства.

Меж тем родной брат короля Дональд замыслил устранить десятилетнего наследника престола Дункана, чтобы в случае смерти Малькольма самому претендовать на трон, но верный мастер-шпион вовремя донес об этом, и коварный братец отправился в ссылку. Дабы обезопасить принца, его отдали на обучение тому самому бдительному главе секретной службы. Так что ничего удивительного нет в том, что по достижении совершеннолетия Дункан досконально усвоил тонкости интриг и шпионажа и сменил своего наставника на посту.

Сам же король успел похоронить вторую жену (поскольку Анастасия была старше супруга на добрых пятнадцать лет), переспать со смазливой служанкой и помолвиться с восьмилетней герцогиней Оксфордской, когда решил развеять скуку большой охотой, на которой и пал от клыков гигантского вепря. В наследство Дункану остались бунтующие западные провинции, эпидемия тифа в Камберленде и вялотекущая война с маврами за Майорку, в которую шотландцев втянул брат невесты юного короля — французский монарх Филипп Первый. Соседнюю Англию меж тем разграбил Вильгельм Завоеватель, а в воздухе пахло Первым крестовым походом...

Ну-ка, не спать на уроках истории! Продолжим. **Crusader Kings 2** — настоящая мыльная опера, разворачивающаяся на протяжении нескольких столетий среди лучших домов Европы. В отличие от прочих глобальных стратегий от **Paradox**, происходящие исторические процессы тут не выведены в абстрактные таблички с кнопочками, а четко привязаны к реально существовавшим персонажам. Выбрав любого из сотни королей, герцогов, баронов и поиграв буквально пару дней, вы быстро заучите запутанную родословную вашего героя, кем кому он приходится, разберетесь в тонкостях вассальных отношений, территориальных и наследственных претензий и погрязнете в заботах средневекового феодала. Дядюшка-пьянчужка по материнской линии требует, чтобы его назначили маршалом, поскольку ему это сгоряча пообещал покойный король, а вам вовсе не хочется смещать с должности текущего выдающегося полководца. Юная супруга увлеклась чтением романтических сонетов, на что крайне отрицательно смотрит придворный епископ, а внучатый племянник со стороны третьей жены ввязался в безнадежную пограничную войну на другом конце Британских островов и просит помощи.

Самое удивительное — проигрывать здесь даже интереснее, чем выстраивать империю и пытаться остановить мусульманское нашествие во Францию. Можно вообще ни с кем не воевать и собственноручно подбирать детям наставников с выдающимися способностями в разных областях, копить богатства и заключать выгодные браки еще с пеленок. И все только ради того, чтобы преждевременно скончаться от чумы и смотреть, как отпрыски разбазаривают все нажитое в бездарных походах в далекие земли, спиваются, режут друг друга во сне и попадаются на любви к маленьким мальчикам. И неважно, останется ли имя вашей династии в истории — уж вы-то точно запомните всех ее членов в каждом колене. ■

Боевые действия весьма незатейливы: приказываем своим вассалам собрать войска либо платим наемникам и отправляем армию в сторону врага, после чего ждем исхода сражения.

Переспите со служанкой — и у короля повысится плодовитость и появится черта характера «похотливый». Откажитесь — и монарх прослывет целомудренным и увеличит набожность.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вот уже второй раз шведы сотворили удивительную помесь ролевой игры с глобальной стратегией, предлагающей уникальный шанс с головой окунуться в придворную жизнь средневековой Европы.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

Ян Кузовлев

ALAN WAKE: AMERICAN NIGHTMARE

Сумеречная зона

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Remedy Entertainment
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
alanwake.com/american-nightmare/

При первой встрече с **American Nightmare** больше всего удивляет вот что: забыт сериальный, эпизодический формат оригинального **Alan Wake**, но при этом никто даже не думает объяснять подоплеку происходящего. Нет даже фирменного краткого содержания предыдущих серий. Неподготовленному игроку не совсем будет понятно, что за чертовщина творится в американской глуши. Это вроде как и продолжение сюжета про Алана, но, с другой стороны, «Американский кошмар» может сойти и за фантазию по мотивам. Напомним: оригинальный Alan Wake казался умной стилизацией под роман (или фильм) ужасов и дословно цитировал Кинга, Хичкока и других классиков жанра. Такой подход позволял трактовать странный финал по-разному и разрешал вообще не отвечать на вопросы, позволяя игрокам самим фантазировать, что же случилось с Аланом и его женой после окончания игры.

American Nightmare, к удивлению, не пользуется наработанным материалом и вместо истории про Алана-писателя, который не очень-то хорошо умел сочинять концовки своих романов, предлагает отвлеченную историю про Алана-любителя клетчатых рубашек, который хорошо стреляет из автоматического оружия. Это, конечно, все больше Родригез, чем Линч или Кинг. Смелый шаг из интеллигентного триллера в фильмы категории «Б».

На этот раз Алан попадает в эпизод телевизионного сериала Night Springs, к которому сам же и писал сценарий. Наиболее волнующие темы шоу (квантовое бессмертие, параллельные реальности и зеркальные двойники) оставили некоторый отпечаток на сознании беллетриста. Он остается один на один со своей темной сущностью, малость психованным мистером Скрэтчем. Злой двойник постоянно выступает в разбросанных по Аризоне телевизорах и всячески стращает главного героя.

Смена декораций и стиля, в свою очередь, означает больше перестрелок с врагами. Потусторонняя голытьба с вилами никуда не делась, нам все так же противостоят окутанные тьмой реднеки. Выработанные ранее шаблоны поведения прекрасно подходят и к новой игре: сельскохозяйственное оборудование лучше обходить за версту, а завидев темные силуэты, нужно обязательно светить на них фонарем — и уже только после того, как тьма рассеется, открывать огонь по уязвимым чудовищам. Появились новые разновидности монстров — некоторые из них на свету расщепляются на несколько гадов поменьше, а другие любят ненадолго превращаться в стаю ворон. Главное отличие от оригинальной игры — убегать от врагов больше не нужно. Как правило, у Алана при себе охотничье ружье, пистолет-пулемет и пара светошумовых гранат — тьма, берегись! Для любителей расстреливать монстров в American Nightmare есть даже дополнительный аркадный режим, в котором Уэйк пытается выжить до рассвета среди озабоченных крестьян. Множитель очков увеличивается, если уворачиваться от ударов, а дополнительное оружие открывается за сбор страниц рукописи в одиночной игре.

Кстати, сама рукопись теперь не ведет героя за руку, как в оригинале. Если раньше все написанное в ней неизбежно сбывалось, то теперь Уэйку приходится самому выполнять описанные на клочках бумаги условия, чтобы продвинуться дальше. Если Алан делает все по написанному, случается нечто, двигающее сюжет вперед. События зачастую бредовее некуда. Например, кто бы мог подумать, что без диска британской рок-группы Kasabian с неба не сможет упасть спутник и разрушить нефтяную вышку? Игрок в недоумении, а Алан и сам толком не может понять логику происходящих событий.

■■■

American Nightmare выглядит гораздо приятнее, чем дополнительные эпизоды в оригинальном Alan Wake, но акцент на стрельбу немного смущает — все-таки механика игры заточена на улепетывание от врагов, а не на их умерщвление в промышленных масштабах. Но за экспериментами Remedy крайне интересно наблюдать. Стилизация под фильмы Родригеза любопытна, но больше всего интересует, чем студия будет заниматься дальше. ■

P.S. Но если вы хотите поиграть в «настоящего» Alan Wake, то вам прямой путь в Steam, где не так давно вышел PC-порт игры. К коллекционной версии, между прочим, сразу прилагаются оба вышедших DLC.

Как и раньше, фонарик — ваше главное оружие. Недостатка в батарейках, впрочем, не наблюдается.

Один из новых врагов, огромный бугай с резаком, почти не отличается от старых громил с бензопилами.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Динамичный спин-офф к Alan Wake с новой стилизацией, бредовым (в хорошем смысле) сюжетом и упором на экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Кирилл Волошин

DEEP BLACK: RELOADED

Вода все стерпит

Водные процедуры в последнее время очень привлекают разработчиков. Недавно мы видели экшен **Hydrophobia** с водой в главной роли, а потом немцы из **Related Designs** погрузили в океанские глубины стратегию **Anno 2070**. И вот теперь российско-американская студия **Biart** выпускает шутер с укрытиями, где к этим самым укрытиям можно прилипать даже под водой. Правда, в перерывах между экстремальными заплывами главный герой **Deep Black** проводит много времени на суше. И в этом, собственно, главная проблема игры.

Biart Studios, основанная главой Российской ассоциации разработчиков и издателей игр Константином Поповым, давно специализируется на водной стихии. На счету компании уже есть неплохой экшен **Diver: Deep Water Adventure**, симулятор подводной охоты **Deep Hunter** и симулятор аквариума **Reef Aquarium**. В Deep Black разработчики решили погрузить под воду футуристический экшен с укрытиями в духе **Gears of War**, но, к сожалению, так и не рискнули утопить его полностью.

Главный герой, наемник одной из корпораций будущего, по заданию бессердечного начальства проникает на всякие закрытые объекты конкурентов, путь к которым лежит через заполненные водой тоннели. Соответственно, он плавает, отбивается от всяких подводных роботов, призванных охранять подступы, открывает электронным гарпуном закрытые решетки и иногда им же прямо из глубин тихо снимает береговую охрану.

Когда мы лавируем между подводными гейзерами, отстреливаемся от плавающих мин и перепрограммируем гарпуном аквароботов, то играть действительно интересно. Но потом герой вылезает на сушу, и там уже начинается стандартный Gears of War для бедных. То есть мы липнем к заботливо расставленным пуленепробиваемым ящикам, железным листам и бетонным блокам и садим по таким же горе-воякам за такими же укрытиями.

Врагов не назовешь совсем тупыми, они могут и маневрировать, и идти на сближение, но делают это редко, а гранатами и вовсе не пользуются. Сама система укрытий реализована топорно: быстро перекатываться между ними нельзя, эффектно перемахнуть тоже. Перестрелки на суше получились медленными и скучными.

Авторы, конечно, старались: постепенно появляются новые виды противников и футуристического оружия, но по-настоящему драйва игре придает только завышенная сложность. Чем дальше, тем чаще в Deep Black случаются ситуации, когда вас, зажатого за каким-нибудь одиноким ящиком, одновременно атакуют стаи роботов-пауков, какие-то летающие турели, солдаты с шокерами, а сверху поливают из станкового пулемета. Вопрос, почему никто из них не обойдет с фланга или просто не подбежит и не пристрелит нашего беднягу, чтобы не мучился, так и остается открытым.

То есть, в принципе, любители пострелять могут получить от Deep Black определенное удовольствие, но и им вскоре все это наскучит. Слишком уж игра получилась однообразной. Все идет по одной схеме: поплавали, вылезли на сушу и начали зачищать одинаковые комнаты с одинаковыми укрытиями, за которыми вас ждут примерно одинаковые враги. А режиссуры, харизматичных персонажей и интересного сюжета — то есть всего того, что было в Gears of War, здесь, конечно, нет.

Жанр
Экшен
Издатель
505 Games
Разработчик
Biart Studios
Издатель в России
Новый диск
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
nd.ru/catalog/products/deepblack

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Deep Black ждет незавидная судьба. Первая версия игры, вышедшая только в Германии еще в прошлом году, оказалась забагованной и недоделанной. Дополненное и улучшенное издание с подзаголовком Reloaded выправило некоторые ляпы в поведении врагов и в движке (правда, появились новые глюки вроде слетающих сейвов), но так и не исправило главную ошибку: интересного подводного экшена здесь меньше, чем топорных перестрелок с укрытиями. Да и сама плавательная часть не доведена до ума — можно было придумать хоть какие-то интересные фишки, связанные со свойствами воды, а не только позволить передвигаться вверх-вниз совместно с привычным влево-вправо. ■

В игре есть мультиплеер на два классических режима (обычный и командный дефматч), но мы так и не обнаружили желающих сразиться.

Перестрелки из-за укрытий дополняются стандартными QTE-вставками.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Потенциально интересный подводный экшен обернулся стандартными перестрелками из-за укрытий, разбавленными водными процедурами.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

Максим Иванов

WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

А зори здесь тихие

Жанр
Стратегия
Издатель
Focus Home Interactive
Разработчик
Eugen Systems
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
wargame-ee.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

У **R.U.S.E.**, предыдущего проекта французской студии **Eugen Systems**, была одна весьма существенная проблема — игра стремилась угодить всем и сразу. В попытках удовлетворить вкусы консольных игроков авторы позабыли о самых главных заповедях любой RTS — хардкорности, размеренности и реализме. Как бы извиняясь за ошибки прошлого, **Wargame: European Escalation** старается максимально абстрагироваться от своей предшественницы. Перед нами — классическая компьютерная стратегия, выполненная в лучших традициях жанра.

Действие Wargame: European Escalation разворачивается во времена холодной войны, периода, когда угроза ядерного удара была как никогда реальна. Французы предлагают взглянуть на возможные варианты развития событий посредством четырех кампаний, каждая из которых является эдаким размышлением на тему «а что, если бы все пошло по-другому?».

Баталии в игре выглядят именно так, как и должны: не жалкой перебранкой двух с половиной автоматчиков, а эпичными, грандиозными битвами. Разработчики не зря так усердно хвастались обновленным движком IRISZOOM, он может в мгновение ока вернуть вас с небес на землю или, наоборот, заставить витать под облаками. Бесшовность перехода от тактического режима обзора к непосредственному наблюдению за сражениями была одним из больших плюсов R.U.S.E., но здесь это по-настоящему впечатляет из-за заметно возросшей детализации.

Однако не думайте, что жизнь главнокомандующего состоит лишь из раздачи приказаний и любования за тем, как войска строем идут на штурм врага. Боеприпасы и топливо имеют неприятное свойство заканчиваться, так что внимательно следить придется не только за действиями противника, но и за состоянием своих подопечных. А противник не дремлет: он довольно находчив и частенько применяет отвлекающие маневры, после которых переходит в контрнаступление. Так что основная ваша задача — провести разведку и перехитрить врага до того, как он перехитрит вас.

В одиночных кампаниях концепция работает не в полную силу из-за того, что компьютерный соперник по определению не может сравниться с живым. Так что полностью игра раскрывается в мультиплеере, тем более что здесь есть прокачка, и открыть все виды войск только в сингле невозможно.

Человеческий мозг подкидывает гораздо больше неожиданных сюрпризов, чем бездушный компьютерный оппонент. Особенно учитывая то, что мы имеем дело все-таки не с традиционной RTS, а с самым настоящим варгеймом, где нельзя штамповать юниты в промышленных масштабах, обводить их рамочкой и посылать на убой. В начале сражения позволяется выбрать состав армии, заполнив различными типами юнитов ограниченное количество слотов. Главная цель — доставить командирскую машину внутрь одной из зон, после чего оккупированная местность автоматически становится вашей, если, конечно, соперник до нее еще не добрался. В противном случае придется исхитряться и с шумом выкуривать его оттуда. Чем больше зон находится под вашим контролем, тем больше очков на покупку новых юнитов вы получаете. Рассчитывать силы и бюджет приходится очень тщательно, и чаще всего именно верная расстановка войск решает исход матча.

■ ■ ■

Eugen Systems действительно преподнесли очень приятный сюрприз и создали отличную стратегию, которая местами выглядит даже более убедительно, чем **World in Conflict**. Работать французам еще есть над чем: баланс нельзя назвать отточенным, а новые патчи иногда только добавляют проблем. Да и над внедрением в их следующий проект хоть какой-нибудь физики тоже стоит призадуматься (сарайчик все еще нельзя снести залпом из танковой пушки). Но в целом Wargame: European Escalation оставляет после себя очень приятное и давно забытое чувство удовлетворения от игры в настоящий, продуманный, хардкорный варгейм. Ловите момент, таких уже почти не делают. ■

Обойти неприятеля с фланга — половина успеха.

Не обманывайтесь внешним спокойствием — где-то рядом прячется враг.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Классическая компьютерная стратегия, в которой грамотно проведенная разведка и тактические маневры значат гораздо больше, чем численное превосходство над противником.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

ШТРАФБАТ

Ни шагу назад

Серии **«В тылу врага»** очень подошло бы прозвание «Большое гнездо». Огромная семья однотипных стратегий пополняется с каждым годом и никак не может остановиться, чтобы отдышаться, осмотреться и родить, наконец, что-то действительно новое, свежее. Например, полноценную третью часть. За последние годы в этой семейке клонов только одна игра пыталась хоть как-то раскачать привычные устои серии — в **«Штурме»** авторы совместили классическое блюдо с нарезками идей из **World in Conflict** и **Company of Heroes**. Остальным выезжать приходится за счет тематики. И если все эти «лисы в пустыне», «братья по оружию» и прочие доморощенные герои уже воспринимаются с кривой ухмылкой, то исторически верные стратегии, целиком посвященные определенным родам войск, действительно цепляют. Сначала были знаменитые морские пехотинцы в **«Черных бушлатах»**, теперь пришла очередь штрафных батальонов.

Из кого формировались и чем занимались штрафбаты в Великую Отечественную, подробно рассказывает встроенная в игру энциклопедия. Вчерашние трактористы и сельские кузнецы, ставшие вдруг танкистами, в редкие минуты отдыха позволяли себе съесть чуть больше, чем положено, или остаться на ночь в доме приглянувшейся селянки — прямо как герой Василия Шукшина в картине «Они сражались за Родину». И за это их превращали в пушечное мясо, которое бросали на самые сложные участки фронта.

Все четыре кампании **«Штрафбата»** (по несколько миссий в каждой) можно считать иллюстрацией к строчкам Высоцкого: «Здесь никто не нашел, даже если б хотел, руки кверху поднявших. Всем живым ощутимая польза от тел, как прикрытье используем павших». Рвать землю зубами за стебли на себя, под себя, от себя каждый раз приходится по одному и тому же сценарию. Пара пехотных отрядов остается один на один с укрепленными вражескими позициями, откуда окопавшиеся фрицы садят по ним из станковых пулеметов, минометов и артиллерийских пушек.

Вгрызаясь локтями в землю, бугорки обнимая и кочки тиская зло, наши подопечные по трупам товарищей доползают до укреплений, забрасывают их гранатами и, наконец, берут с горем пополам вражескую позицию. А потом начинается самое страшное: открывается новая часть карты, откуда уже спешат на рандеву вражеские танки, и нам приказывают оставшимися тремя с половиной бойцами взять еще несколько точно таких же укреплений. Или, как вариант, удерживать позиции до подхода подмоги.

В такой ситуации почти каждая миссия превращается в подвиг, о котором принято рассказывать внукам. О том, как вы десять минут десятком бойцов и трофейной пушкой сдерживали танки фашистов, а на последней секунде остался лишь один выживший. Или как двое бойцов захватили вражеский танк и потом долго топтали вражеские укрепления, разносили в пух и прах технику, пока их, наконец, не подбили. Или как вы оборонялись точку, минировали все подходы, прятали несколько своих танков в кустах, а потом немецкие «тигры» и «пантеры» все наступали и наступали, пока у вас не осталось лишь трое черных от копоти бойцов, которые с «коктейлями Молотова» и противотанковыми гранатами лежали на дне окопа и под аккомпанемент свинцового дождя цедили сквозь зубы: «Ну, давай, давай, подойти поближе, милый!»

Жанр
Стратегия
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
1С-СофтКлаб
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
games.1c.ru/shtrafbat

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Конечно, «Штрафбат» для серии «В тылу врага» — это очередной штрафной круг. Вместо того чтобы двигаться вперед, вводить мультиплеер, ролевую систему или придумывать что-то еще, нам снова предлагают ту же игру с теми же достоинствами и проблемами. Но в данном случае бескомпромиссные миссии «на последнем дыхании» будоражат кровь и заставляют снова и снова играть в давно знакомую стратегию. А извечные болячки серии (включая неудобный интерфейс, не всегда адекватный ИИ и отсутствие возможности нормально раздать приказы на паузе) воспринимаются как штраф, дополнительное наказание, которое нужно преодолеть, чтобы на собственной шкуре почувствовать, что значит служить в штрафном батальоне. ■

Рецепт выживания почти всегда один и тот же: незаметно захватить технику и потом всеми силами, используя магию «save-load», стараться сохранить ее и нанести максимум урона врагу.

Игра заботливо показывает имя и фамилию каждого солдата. Чтобы, так сказать, помнили.

- ✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Суровый рассказ о будничных подвигах штрафбата добавляет дозу адреналина знакомой и не меняющейся с годами стратегии.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

КНИГИ ФИЛЬМЫ СЕРИАЛЫ АНИМЕ ИГРЫ МУЗЫКА ИСТОРИЯ

104 ТОМ

№04 2012 АПРЕЛЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

МИР ФАНТАСТИКИ

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ИМПЕРИИ

ДИАГНОЗ И ПРИГОВОР ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

100 ЛЕТ СО ДНЯ РОЖДЕНИЯ
АЛЬФРЕД ЭЛТОН
ВАН ВОГТ
ЧЕЛОВЕК, ПРИДУМАВШИЙ МУТАНТОВ

БОГ СВЕТА НА СЛУЖБЕ ЦРУ
СЕКРЕТНАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ

ЧЕРНЫЙ ПОЯС ПО ФАНТАСТИКЕ
ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ О ПРИЁМАХ КАРАТЭ И ЛИТЕРАТУРЫ

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН:
«СВОИ СЮЖЕТЫ Я ВИЖУ ВО СНЕ»
ИНТЕРВЬЮ С МЭТРОМ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ

ГОРОД ВАМПИРОВ И АСТРОНОМОВ
ЭКСКУРСИЯ ПО ПРАГЕ

2 ВЫИГРАЙ БИЛЕТА НА КОНЦЕРТ VNVNATION
6 АПРЕЛЯ В МОСКВЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ
ГЛЕБ СЕРДИТЫЙ
ТРИНАДЦАТЫЙ МЕСЯЦ

ОБЛОЖКА:
MASS EFFECT 3

www.mirf.ru

В НОМЕРЕ

КНИГА-ИГРА
СТАНЬ МЕЖЗВЁЗДНЫМ КУРЬЕРОМ
ДОБРАТЬСЯ ДО ЦЕЛИ ИЛИ ПОТЕРЯТЬ ГОЛОВУ

В ПРОДАЖЕ С 27 МАРТА

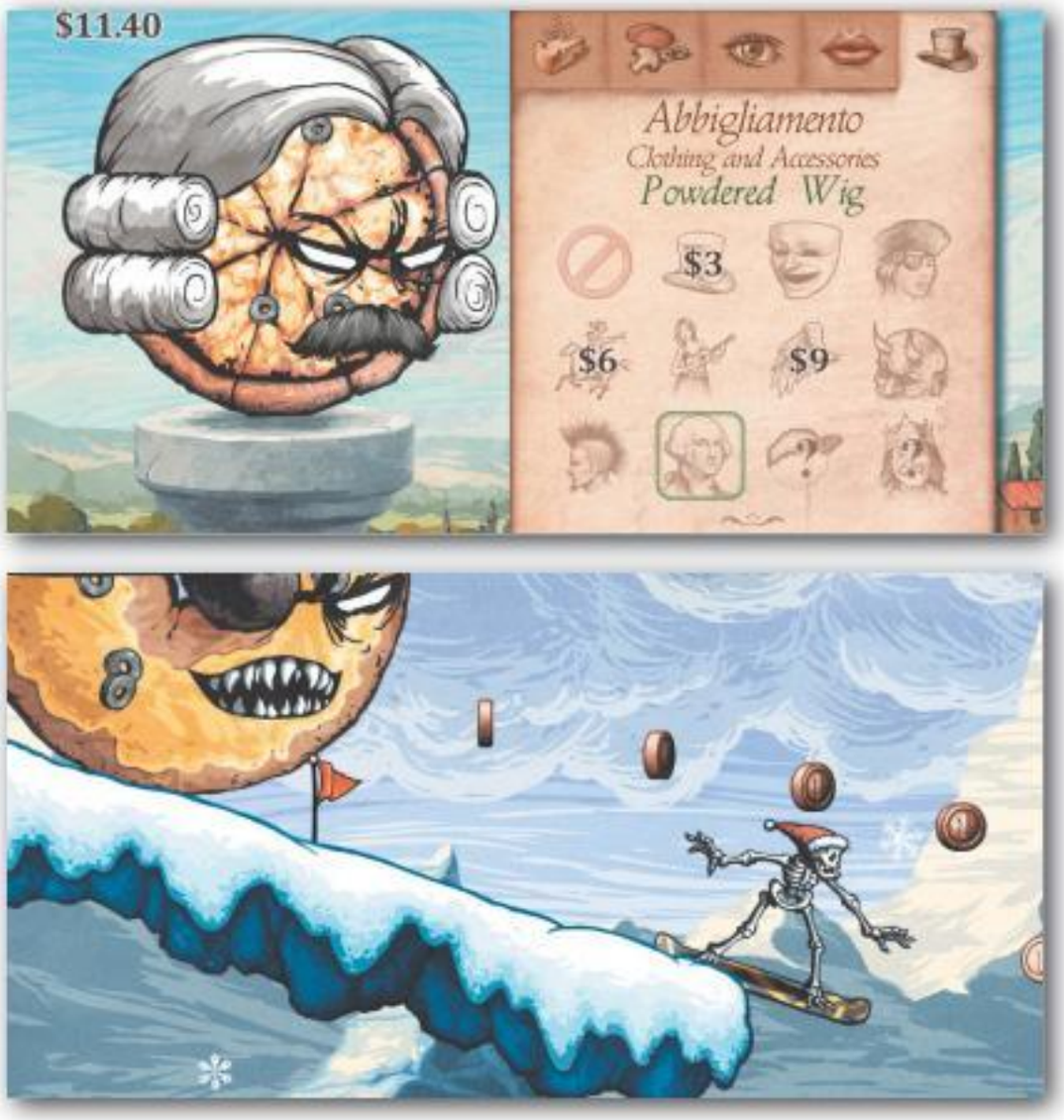
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР
12004>

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

PIZZA VS. SKELETONS

Платформа: iOS

Издатель: Riverman Media
Разработчик: Riverman Media



Гигантская пицца с накладными усами в рембо-очках ушатывает толпы скелетов — вот что творится в **Pizza vs. Skeletons**. Не обращайте внимания на дурацкое название и странные скриншоты — это на удивление разнообразная и оригинальная… головоломка? Платформер? С жанровой принадлежностью определиться сложно, но так или иначе здесь можно перемолоть в труху сотню-другую костей, прыгая на врагов сверху, или устроить вакханалию на снежном склоне, сшибая направо и налево бедных скелетов-лыжников в шапках Санты. На одних уровнях требуется спасти маленьких щенят, прилепляя их к пицце, на других — выбивать врагов из окон зданий или по-каратистски ломать стопки деревянных досок. Да что там, Пицца умеет даже плавать, превращаясь под водой в акулу, от которой в страхе прячутся все морские обитатели (точнее, их одушевленные скелеты).

Визуальный стиль — главная отличительная особенность Pizza vs. Skeletons. Это одновременно страшная, неуютная, смешная и нелепая мешанина образов, некоторые из которых вызывают улыбку, а другие освежают в памяти давно забытые детские страхи. Например, на заработанные в игре деньги можно превратить Пиццу в нечто напоминающее героя произведений Клайва Баркера, стоит лишь добавить звериный оскал и жуткую маску, а колбасу заменить гайками. Или выбрать колесо, нацепить на него крылья, женские глаза и пышные усы. Это своеобразная игра в игре — сделать из пиццы что-то настолько уродливое, чтобы ничто не выдавало ее итальянские корни.

Простую с первого взгляда трехдолларовую игру четыре человека из **Riverman Media** делали целый год, и получилась у них совершенно восхитительная фантасмагория. Когда писались эти строки, Apple назвала **Pizza vs. Skeletons** игрой недели в App Store. То ли еще будет. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.5

BEAT SNEAK BANDIT

Платформа: iOS

Издатель: Simogo
Разработчик: Simogo

Главный герой **Beat Sneak Bandit** блондин с нелепой прической — пытается незаметно выкрасть у злодея Клокфейса часы, которые тот, в свою очередь, сам украл у честных горожан. Блондин этот, Бэндит, судя по всему, очень любит музыку, так как и шагу не может без нее ступить. Буквально. Двигаться можно только в ритме музыки, один бит — один шаг, поэтому играть нужно обязательно с включенным звуком. Если сделаете ошибку, то расположенные на том этаже, на котором вы сейчас находитесь, часы разобьются.

Мелодии специально подогнаны под разные уровни: услышали один пассаж — включились определенные камеры наблюдения, услышали другой — зашевелился охранник и так далее. То есть в первую очередь вы играете своими ушами. Такой нюанс в корне меняет правило традиционной головоломки, которой, по сути, **Beat Sneak Bandit** и является. Даже если вы поняли, как пройти уровень, не попав на глаза охране, что само по себе непросто, — вам еще нужно его протанцевать. Окружающий мир тоже «танцует»: у рыцаря то и дело падает забрало, скачут какие-то ложки, мечи, картины и прочие предметы интерьера. Смотрится завораживающе. Если даже «обычные» уровни приводят в восторг своим видом, то что и говорить о чертовски стильных shadow-этапах, когда от персонажей остаются лишь черные силуэты, а ритмичный «тыц-тыц» сменяют тревожные мелодии.

Еще здесь самый красивый интерфейс в мире: все элементы меню «пульсируют», уровни открываются по частям, как комикс, надписи «разваливаются» по буквам — выглядит потрясающе. Пожалуйста, сыграйте в это немедленно, на iOS давно не было таких оригинальных игр. — *Геворг Акопян*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9.0

DEPTH HUNTER

Платформа: PC

Издатель: Biart
Разработчик: Biart

Depth Hunter — очень странная игра. В ней вроде бы есть формальный набор элементов, без которых интерактивное развлечение не может существовать, — свой игровой мир с определенными правилам, механика, цели. Только вот чем больше играешь, тем тверже вера в то, что перед тобой лишь старый добрый скринсейвер с рыбками, за который у вас попросили двадцать долларов.

В очередном «подводном» проекте отечественной студии **Biart** игроку отводится роль подводного охотника, а по совместительству — и искателя сокровищ. На выбор предлагаются всего лишь три локации, которые отличаются друг от друга, по сути, только глубиной погружения и обновлением флоры и фауны. Можно выбрать режим Freeplay и самостоятельно исследовать морские глубины (весь геймплей — вы плаваете и глазеете на рыбок под релаксирующие бульканья и позвякивания) или кампанию с тягомотным набором заданий. Например, вас попросят сделать фотографии подводных рифов с определенного, не всегда понятного ракурса, загарпунить указанное количество определенных рыб или найти сокровища, разбросанные по морскому дну в определенном радиусе. Все это больше напоминает MMOG-миссии под водой, только без кучи народу вокруг.

Самое печальное то, что Depth Hunter метит на несуществующую аудиторию. Она недостаточно дотошна для тех, кто всерьез увлекается дайвингом, недостаточно красива для малоинтерактивного бенчмарка и, наконец, недостаточно увлекательна как видеоигра. — *Виталий Симонов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

Играй по-новому со SVEN!

Геймпад SVEN X-PAD
- Функция виброотдачи
- Функция Turbo
- 4 оси, 8-позиционный джойстик, 2 джойстика и 12 кнопок.
- Поддержка: PC

Джойстик SVEN AGGRESSOR
- Функция виброотдачи
- 4 оси, 8-позиционный джойстик и 12 кнопок
- Поддержка: PC

Руль SVEN SPEEDY
- Функция виброотдачи
- Педальная панель в комплекте
- 8-позиционный джойстик, 10 кнопок
- Работа в цифровом и аналоговом режимах

www.sven.fi
Информация о товаре по телефону: +7(495) 22-33-44-5. Адрес технической поддержки: info@sven.ru.
На правах рекламы

SVEN®
YOU WANT – WE CAN

7554

Платформа: PC

Издатель: Emobi Games
Разработчик: Emobi Games

Представьте, что гастарбайтер-водитель маршрутки вдруг надевает полицейский китель и фуражку и, повернувшись в салон, зычно спрашивает: «Так, пассажиры, на каком основании находимся в России? Предъявляем документики!» Примерно такие же ощущения испытываешь при знакомстве с шутером **7554**, вьетнамским клоном **Call of Duty**, в котором мы не убиваем по привычке азиатов, а наоборот — сражаемся на их стороне и толпами отправляем на тот свет французских солдат.

Действие игры разворачивается во времена Первой Индокитайской войны, когда молодая Демократическая Республика Вьетнам сражалась за свою независимость с Францией. Вместо аттракциона невиданного трэша **Emobi Games** выдает — вы удивитесь — вполне приличный и старательный клон **Call of Duty 2**. Набор развлечений примерно тот же. Мы сидим на привале среди стонущих раненых и вспоминаем о доме, потом штурмуем укрепления, пытаемся удержать их, садим по врагам из станкового пулемета, палим по танкам из базуки, выносим покалеченных товарищей с поля И все это под аккомпанемент скриптов и постановочных сценок, где, например, герой падает наземь от взрыва и видит, как камикадзе подрывают бронетехнику врага.

Конечно, в 7554 чувствуется определенная доморощенность: если ИИ ведет себя примерно так же, как в любой части Call of Duty, то уровень постановки и проработки оружия ожидаемо уступает «оригиналу». Да и мультиплеер не помешал бы. Но сам факт, что 7554 — приличный шутер, просто удивителен. — *Кирилл Волошин.*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

JAK AND DAXTER COLLECTION

Платформа: PS3

Издатель: Sony
Разработчик: Naughty Dog

По неподтвержденной информации, та команда студии **Naughty Dog**, которая занимается сейчас **The Last of Us**, должна была делать новую часть **Jak and Daxter**, но все сорвалось в последний момент. Вероятно, в качестве компенсации авторы и решили выпустить HD-переиздание оригинальной трилогии: в коллекцию для PS3 вошли все части, разработанные самой Naughty Dog, помимо гонки по мотивам. Ее, как и работу гастарбайтеров (**The Lost Frontier** и **Daxter**), явно припасли для коллекции за номером два.

Даже во времена **Super Mario Galaxy**, то есть спустя десять лет после старта серии, это все еще платформеры запредельного качества — яркие, веселые и разнообразные. Ну и необычные, конечно. Как может быть обычной игра, в которой ваш сайдкик — помесь выдры и ласки? И хотя **Jak 3**, выпущенный в 2004 году, — в основном повторение пройденного, первые две части — великая классика, которую нельзя пропускать. Все три части, к слову, можно купить в PSN по отдельности.

И хотя оригинальные игры старше, чем те же **God of War**, в ремастере они выглядят потрясающе, но не потому, что над HD-версией работали както особенно усердно (хотя и не меньше, чем над **ICO**), а потому, что уже тогда в Naughty Dog умели рисовать на века. Сказочный мир хочется непременно исследовать и за пределами проложенных уровней, а герои говорят и двигаются так, как не умеют герои половины современных 3D-мультфильмов.

Скорее всего, к запуску PS4 на PS3 переедут все значимые игры из библиотеки PS2, но таких легендарных, как Jak and Daxter, там осталось совсем немного. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9.5

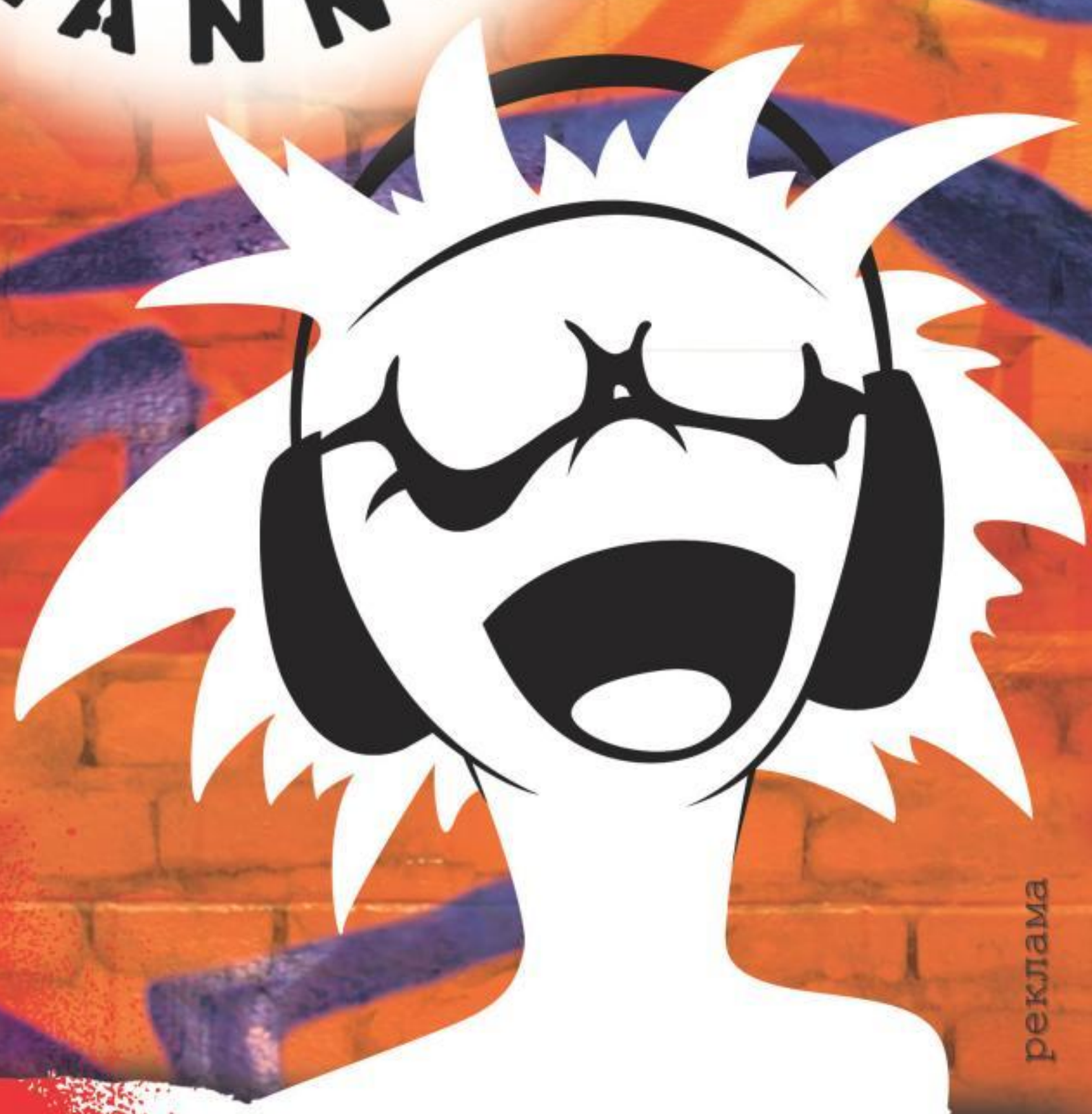
HIP-HOP MUSIC

ONE

CHANNEL

ВКЛЮЧИ
СМОТРИ!
И СЛУШАЙ

ВСЕ БУДЕТ
ХИП-ХОП!



реклама

a1tv.ru

Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.
Список операторов и порядок настройки
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с **7 февраля 2012 г.** по **7 марта 2012 г.**

A	B	C	D
1		Battlefield 3	12,6 %
2	▲1	Batman: Arkham City	9,3 %
3	▲1	Assassin's Creed: Revelations	8,3 %
4	▼2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	8,2 %
5		Call of Duty: Modern Warfare 3	7,3 %
6		Deus Ex: Human Revolution	5,6 %
7		Pro Evolution Soccer 2012	5,4 %
8		Crysis 2	3,6 %
9		The Witcher 2: Assassins of Kings	3,1 %
10	▲4	Bulletstorm	2,7 %
11	▲1	Saints Row: The Third	2,1 %
12	▲1	FIFA 12	2,0 %
13	▲2	Portal 2	1,9 %
14	▼4	Uncharted 3: Drake's Deception	1,9 %
15	▲1	L.A. Noire	1,5 %
16	▲1	Mortal Kombat	1,5 %
17	NEW	Minecraft	1,2 %
18	▲2	Dead Island	1 %
19	▲8	Ace Combat: Assault Horizon	0,9 %
20	▼1	Need for Speed: The Run	0,9 %
21	▲5	Anno 2070	0,8 %
22	▲6	Dragon Age 2	0,8 %
23	▼5	Star Wars: The Old Republic	0,8 %
24	▼1	Gears of War 3	0,8 %
25	NEW	Driver: San Francisco	0,7 %
26	▼5	NBA 2K12	0,6 %
27	▼5	Serious Sam 3: BFE	0,6 %
28	NEW	Kingdoms of Amalur: Reckoning	0,6 %
29		Rage	0,6 %
30	NEW	Warhammer 40 000: Space Marine	0,6 %

По состоянию на **7 марта** в голосовании приняли участие **34 413** человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

Регулярно на сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***), раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с *февраля 2011 г.* по *февраль 2012 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Battlefield 3 **12,6 %**

Call of Duty: Modern Warfare 3 **7,3 %**

Batman: Arkham City **9,3 %**

Assassin's Creed: Revelations **8,3 %**

The Elder Scrolls 5: Skyrim **8,2 %**

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

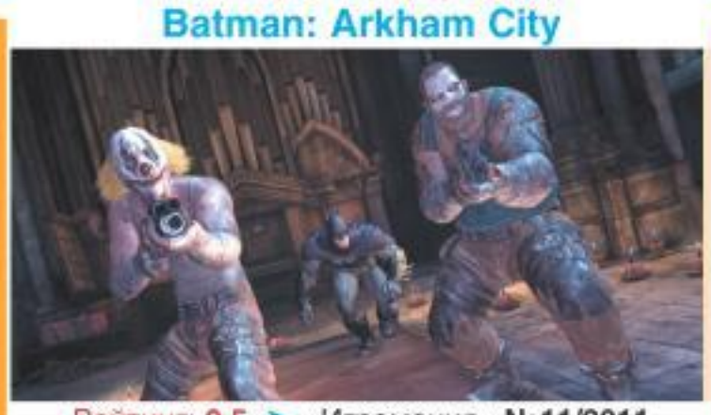
Deus Ex: Human Revolution

Рейтинг: **9,5** ➤ «Игромания» **№10/2011**

Новая команда не смогла придумать ничего нового, но зато с высочайшим уважением воссоздала все лучшее, что было в первом Deus Ex. Даже спустя одиннадцать лет это хорошая заявка на титул «Игра года».

Экшен-RPG • Eidos Montreal • Square Enix

Batman: Arkham City



Рейтинг: **9,5** ➤ «Игромания» **№11/2011**

Вообще-то Бэтмен никого не убивает: даже сброшенные с небоскреба злодеи у него превращаются в стайку летучих мышей. Но на этот раз все действительно умерли — от счастья.

Экшен • Rocksteady Studios • Warner Bros. Interactive Entertainment

Battlefield 3

Рейтинг: **8,5** ➤ «Игромания» **№12/2011**

Для фанатов BF — лучший милитари-шутер современности. Для фанатов CoD — второй по значимости милитари-шутер современности. Для всех остальных — просто один из двух лучших милитари-шутеров.

Военный шутер • DICE • Electronic Arts

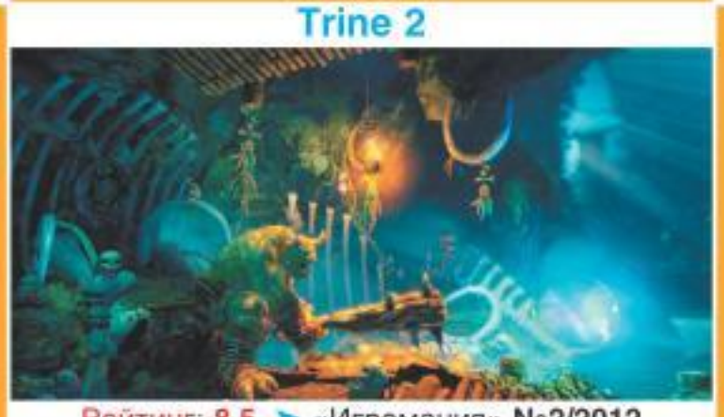
Ace Combat: Assault Horizon

Рейтинг: **8,5** ➤ «Игромания» **№12/2011**

Праздник для глаз и отдых для всего остального. Modern Warfare в воздухе. «Трансформеры» от мира видеоигр. Называйте как хотите, а суть одна: перед нами самый зрелищный авиасимулятор за все время существования жанра.

Аркадный авиасимулятор • Project Aces • Namco Bandai Games

Trine 2



Рейтинг: **8,5** ➤ «Игромания» **№2/2012**

Динамичный и разнообразный платформер, на фоне которого (безо всяких CryENGINE и Frostbite) половина современных игр выглядит просто уродливо.

Платформер • Frozenbyte • Atlus

Minecraft

Рейтинг: **9,5** ➤ «Игромания» **№2/2012**

Когда вышла Terraria, в редакции едко подтрунивали: что ответят на это создатели главного инди-чуда современности. Теперь все вопросы отпали — даже при наличии вполне достойных конкурентов Minecraft чувствует себя более чем уверенно.

Симулятор выживания • Mojang

Insanely Twisted Shadow Planet

Рейтинг: **8,5** ➤ «Игромания» **№9/2011**

Чертовски стильный интерактивный мультфильм, завернутый в оболочку физически корректного скролл-шутера и сборника головоломок. Уже благодаря одной ITSP можно сказать, что лето на Xbox LIVE Arcade прошло не зря.

Скролл-шутер • Shadow Planet Productions • Microsoft Studios

Driver: San Francisco

Рейтинг: **8,0** ➤ «Игромания» **№10/2011**

Неожиданное возвращение в форму для серии, которую все похоронили еще во времена Driver 3. Хотя в мире победившей GTA она по-прежнему кажется слегка старомодной и неуклюжей.

Автомобильный экшен • Ubisoft

Gears of War 3

Рейтинг: **9,0** ➤ «Игромания» **№11/2011**

Отличное завершение самой, возможно, значимой трилогии текущего поколения игровых систем.

Экшен • Epic Games • Microsoft

Resistance 3

Рейтинг: **8,0** ➤ «Игромания» **№11/2011**

Resistance 3 — лучший пример того, как из кучи старых идей можно слепить отличную новую игру: в последний раз такие ощущения нам дарил, кажется, Half-Life 2.

Экшен • Insomniac Games • Sony

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Рейтинг: **9,0** ➤ «Игромания» **№9/2011**

Ремастер великой классики, обязательный для всех, кто еще не знаком с этой серией, кому было мало оригинала, а также для тех, кто не верит в возможности стереоскопического 3D.

Action-adventure • Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Рейтинг: **9,5** ➤ «Игромания» **№1/2012**

По многим параметрам Skyrim недалеко ушел от Oblivion, но больше похож все-таки на Morrowind — такой же большой, красивый и сложный. И, что самое важное, в Скайрим хочется возвращаться снова и снова.

Ролевая игра • Bethesda Softworks

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ФАКТЫ

БЕСПЛАТНЫЕ РОБОТЫ

Меха-шутер Hawken выбирает систему free-to-play

Пока за спиной Adhesive Games нет ни единого достижения, кроме красивых роликов Hawken. Впрочем, этого оказалось достаточно, чтобы в студию поверили как игроки, так и издатели.

2012-й будет не годом Дракона, а годом гигантских человекоподобных роботов. К выходу готовятся **Armored Core 5**, **Steel Battalion: Heavy Armor**, **Mech-Warrior Online**, анонсированные недавно **Reign of Thunder** и **MechWarrior Tactics** плюс главный герой этой заметки — сетевой шутер **Hawken**. Разработчики объявили, что игра будет бесплатной, и назначили дату релиза, 12 декабря этого года (12.12.12 — подобная «троичная» дата встречается в этом тысячелетии в последний раз, грех не воспользоваться). В плане геймплея студия **Adhesive Games** решила не изобретать велосипед, поэтому игроков ждут динамичные схватки между двумя командами, длящиеся 15 или 30 минут.

Надо отметить, что у маленькой Adhesive Games очень большие амбиции. Разработчики заявили, что хотят повторить успех **Riot Games**, которая благодаря одной лишь **League of Legends** смогла принести своим владельцам целое состояние. И пока у них все получается: вскоре после этого заявления инвестиционные компании **Benchmark Capital** и **FirstMark Capital** выделили команде $10 млн, чтобы помочь им как можно лучше подготовиться к релизу игры. Обычным игрокам имена этих компаний ничего не говорят, но именно они в свое время профинансировали Riot Games, позволив ей подняться на ноги.

РЕКОРДЫ

ДВАДЦАТЬ ДВЕ ТЫСЯЧИ СВАДЕБ И ОДИН РЕКОРД

Rift попадает в Книгу рекордов Гиннесса

Совсем недавно в онлайновой игре **Rift** появились свадьбы. Ну а что может быть лучшей рекламой для новой возможности, чем рекорд Гиннесса, установленный самими игроками? И какой день может быть лучше для установления рекорда по количеству виртуальных свадеб, чем 14 февраля, День всех влюбленных? В 9 часов утра 14 февраля в игре начался грандиозный свадебный марафон, продолжавшийся ровно 24 часа. За это время было зарегистрировано 21 879 браков, причем все брачующиеся пришли абсолютно добровольно — так сказать, по «зову любви», ну и для рекорда. А разработчики лишь присвоили всем участникам акции памятный титул Tier of Knots.

Целый день свадебный конвейер работал без передышки!

Следуя современной моде, разработчики не стали устанавливать ханжеские ограничения, так что скрепить себя виртуальными семейными узами может любая пара персонажей, независимо от их пола, а также от пола их владельцев. Отношение к этому факту очень разное, от отмены подписки и заявлений «Я не хочу, чтобы мои дети учились черт знает чему» до полного одобрения. «Только в играх можно уйти от ненависти и фанатизма реальной жизни», — пишет один из игроков. Не удержимся и добавим в бочку меда ложечек дегтя: ситуация с разводами в виртуальности еще хуже, чем в реальной жизни. В прошлом году мы уже писали, что, по статистике MMO-RPG **MapleStory**, 75% всех виртуальных браков заканчиваются разводом. Надеемся, что в Rift разводов будет куда мен… А хотя ладно, пускай разводятся. Не будем привносить мерки реального мира в мир виртуальный!

ФАКТЫ

ДЖЕДАЙСКАЯ СТАТИСТИКА

Electronic Arts отчитывается об успехах Star Wars: The Old Republic

Многие думали и гадали, чем же обернется запуск космической саги **Star Wars: The Old Republic**, самого масштабного онлайн-проекта последних лет. Можно больше не гадать: издательство **Electronic Arts** предоставило первую официальную статистику об успехах игры. За первые шесть недель было продано более двух миллионов копий, при этом количество активных игроков достигло 1,7 млн человек. Разработчики заявили, что достигнутые успехи превысили их ожидания.

В час пик на серверах одновременно играло до 1 миллиона игроков. Стабильность серверов также оказалась на хорошем уровне — время незапланированных простоев составило лишь 0,5% от общего времени работы. За первый месяц игроки провели в игре 239 миллионов часов (или 27 тысяч лет), при этом большинство пользователей просиживало за компьютером по 6-8 часов подряд. 20 миллиардов монстров пали смертью храбрых, а через игровые магазины прошло 148 миллиардов кредитов. Так что можно констатировать: запуск игры прошел успешно.

КОРОТКО О ВАЖНОМ

Уважаемый и авторитетный сайт **Develop** опубликовал слух, что компания **Blizzard** работает над некой неанонсированной пока бесплатной игрой. Множество журналистов обратилось в Blizzard за подтверждением этой информации. Одни сотрудники отказывались комментировать слухи, другие молчали, а третьи заявили, что все правда — компания работает над бесплатной игрой, только про нее уже всем давно известно, это Blizzard Dota. Но такие ответы мало кого удовлетворили, ведь в слухе упоминалась неанонсированная игра. Возможно, что речь идет о таинственном проекте под кодовым названием Titan, о котором пока ничего не известно.

После того как в издательстве **THQ** разразился серьезнейший финансовый кризис, по Сети поползли тревожные слухи, что релиз онлайновой игры **Warhammer 40 000: Dark Millennium Online** был отменен. Издательство прояснило ситуацию: игра все еще находится в разработке, но, к сожалению, денег на завершение проекта может не хватить. Поэтому руководство THQ активно ищет партнера, который возьмет на себя частичное финансирование игры, чей релиз запланирован на 2013-2014 гг.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ОНЛАЙНОВОЕ БРАТСТВО

Знакомство со старейшей гильдией в мире

К гильдиям в онлайновых играх часто относятся очень несерьезно, но время идет, и со временем в Сети могут появиться кланы с родословными не хуже, чем у именитых английских клубов. На сегодняшний день старейшим игровым сообществом является англоязычная гильдия **The Syndicate**, созданная в ожидании выхода **Ultima Online**. В 2012-м ей исполняется 16 лет.

За эти годы гильдия освоила Ultima Online, **EverQuest**, **Shadowbane**, **World of Warcraft** и другие популярные онлайновые игры. Постепенно The Syndicate стала настолько серьезной силой на просторах Сети, что с ними пришлось считаться даже разработчикам: если в какой-то игре название «The Syndicate» было занято самозванцами, руководство гильдии связывалось с создателями MMO и требовало освободить принадлежащее им имя. В свою очередь, разработчики онлайновых игр не раз привлекали огромное сообщество гильдии для тестирования своих проектов.

Памятный снимок отряда гильдии The Syndicate, покорившей очередной рейд в World of Warcraft.

Сегодня The Syndicate старше всех онлайновых игр, присутствующих на рынке. На протяжении этих лет ее состав увеличился до 1200 человек — 95% вступивших оставались в гильдии навсегда. А это, пожалуй, говорит больше любых других цифр.

СТАТИСТИКА

СОЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ ВО МГЛЕ

Facebook потерял за год половину игроков

Все помнят бум социальных игр, чей пик пришелся на 2009-2010 гг. Не нюхавшие пороху Call of Duty казуальные игроки стройными рядами шагали на всякие «фейсбуки» и «вконтакте», проводя долгие часы за выращиванием овощей в «веселых фермерах». Увы, все кончилось так же быстро, как и началось. В 2010-м половина всех посетителей Facebook являлись активными игроками, но уже в 2011 году их число снизилось вдвое. Лидер рынка социальных игр, компания Zynga, понесла за последний квартал просто фантастические убытки в размере $435 млн.

Причин для кризиса много. Казуальная аудитория очень непостоянна и подвержена моде. Вчера она зависала в социальных сетях, а сегодня ее внимание привлекли «айфоны» и «айпады». Ну а те, кто увлеклись играми всерьез, либо перешли на консоли, либо требуют более серьезных продуктов — именно поэтому на том же Facebook стали появляться игры, рассчитанные на опытных игроков, такие как **Command & Conquer: Tiberium Alliances**, **King's Bounty: Legions** и другие.

Растет конкуренция, растут бюджеты и расходы на рекламу. Если раньше за рынок социалок сражались небольшие студии, то теперь здесь орудуют настоящие монстры типа Electronic Arts. Но аналитики успокаивают: не все так плохо. Не в том смысле, что все хорошо, а в том смысле, что скоро будет еще хуже, а то, что сейчас, — это так, цветочки.

Несмотря на кризис, социальные игры сделали свое дело, доказав, что играть с друзьями куда интереснее.

ТЕХНОЛОГИИ

GUILD WARS 2 РЕШИЛА ПРОБЛЕМУ С ОЧЕРЕДЯМИ

Кто последний? Я за вами буду!

Испанцам удалось выпросить у разработчиков субтитры, так что наши игроки тоже решили попытать счастья и начали сбор подписей на создание русскоязычной локализации.

Любая популярная игра сталкивается с проблемой очередей, особенно на старте или при выходе крупных дополнений. Казалось бы, если есть спрос — добавьте новых серверов, но уже через неделю или две пиковый онлайн резко падает, лишние сервера остаются в запустении. Обычно разработчики просто игнорируют очереди, уговаривая игроков потерпеть и обещая скорое решение проблемы.

В отличие от других, создатели MMORPG **Guild Wars 2** решили эту проблему более элегантно: к полноценным серверам добавят «экстренные» шарды, куда в случае очередей будут скидывать всех лишних игроков. Конечно, там они не смогут пообщаться и сходить на задание со своими друзьями или принимать участие в делах гильдии. Но они смогут играть: качать персонажа, зарабатывать деньги. После того, как подойдет очередь и игра отправит персонажа на основной сервер, весь заработанный опыт, лут, деньги и прочее — сохранятся.

Также разработчики подкинули еще одну новость: Guild Wars 2 выходит на консолях. Прежде чем владельцы персоналок успели возмутиться столь бессовестным предательством, студия ArenaNet заверила, что все их силы сосредоточены на создании версии для PC, а над консольным портом работает лишь небольшая команда разработчиков. Скорее всего, консольная версия появится спустя несколько месяцев после релиза игры на PC, который, по слухам, должен состояться этим летом.

Разработчики выходящей вскоре условно-бесплатной браузерной MMORPG **Salem** рассказали подробности о наиболее интригующей особенности их игры — окончательной смерти персонажа. По их словам, угроза потери героя и заставит игроков более серьезно относиться к игре, и предотвратит случаи «грифинга», то есть глумления одного игрока над другим. Совершив серьезное преступление, правонарушитель оставит улику, по которой можно будет выяснить его личность и место проживания, чтобы отомстить — разрушить дом или даже убить. Разработчики отметили, что смерть может настигнуть преступника даже в офлайне.

Студия **En Masse Entertainment** перекрыла российским игрокам доступ к ролевой игре **TERA**. Впрочем, мы оказались не одиноки: в черный список попали также страны СНГ, Африки, Азии и Ближнего Востока. Разработчики пояснили, что «большая часть» трафика, идущая из этих стран, формируется хакерами, похитителями учетных записей, ботоводами и голд-фармерами. Представители En Masse Entertainment извинились перед добросовестными пользователями, оказавшихся за «железным занавесом».

Михаил Лисецкий

Жанр:
сетевой шутер
Издатель:
GT Interactive
Разработчик:
Epic Games
Дата выхода:
30 ноября 1999 года

Unreal Tournament

И пусть победит точнейший

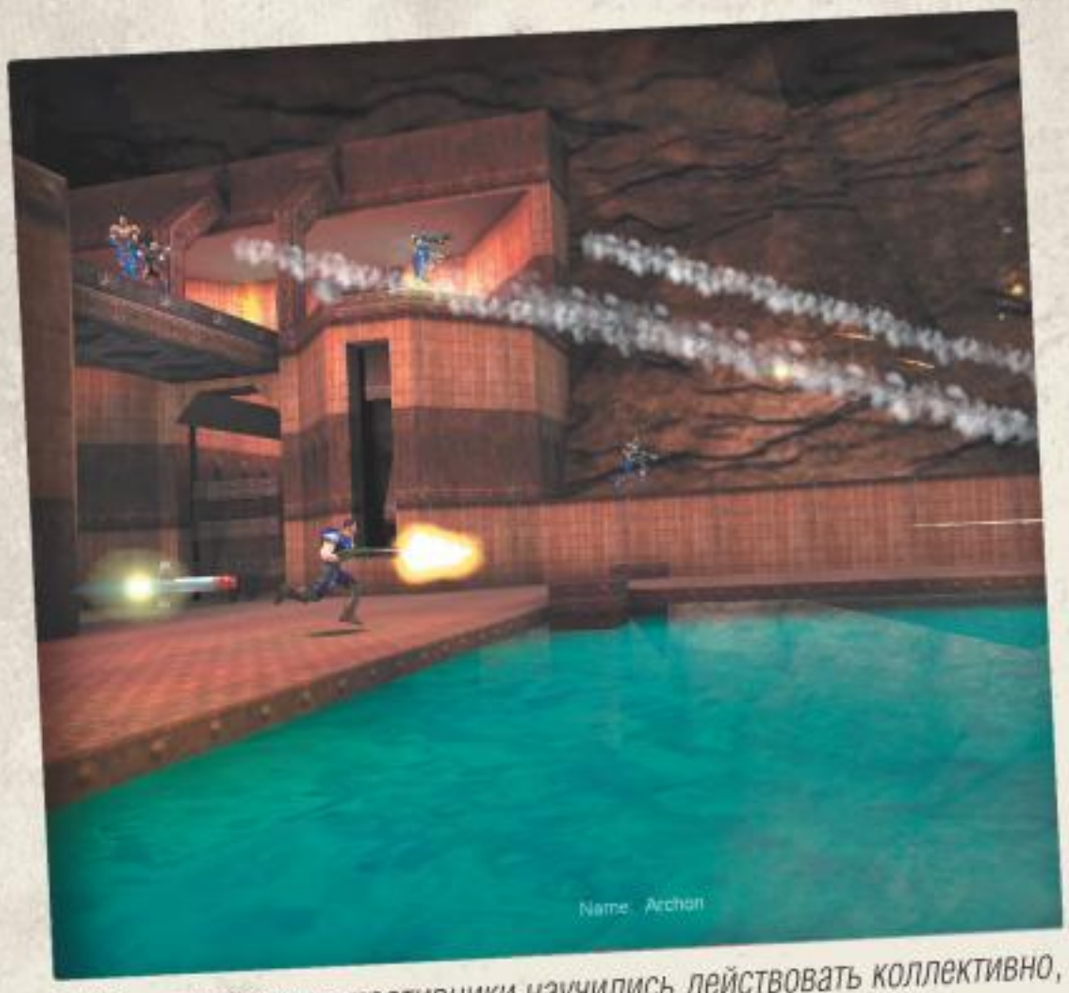
Фантазию дизайнеров уровней Unreal Tournament (среди которых фигурировал Клифф Блежински) не могло удержать даже земное притяжение.

Бренду **Unreal** удалось стать узнаваемым почти мгновенно. То, чего «Макдональдс» или «Хонда» добивались десятилетиями, **Epic Games** провернула буквально за год. Оригинальный боевик Unreal вышел в 1998-м, задав высочайший уровень качества в жанре шутеров от первого лица. Получается, что успех **Unreal Tournament** (**UT**) был предрешен, так что у авторов оставалось право на эксперимент, и они им воспользовались.

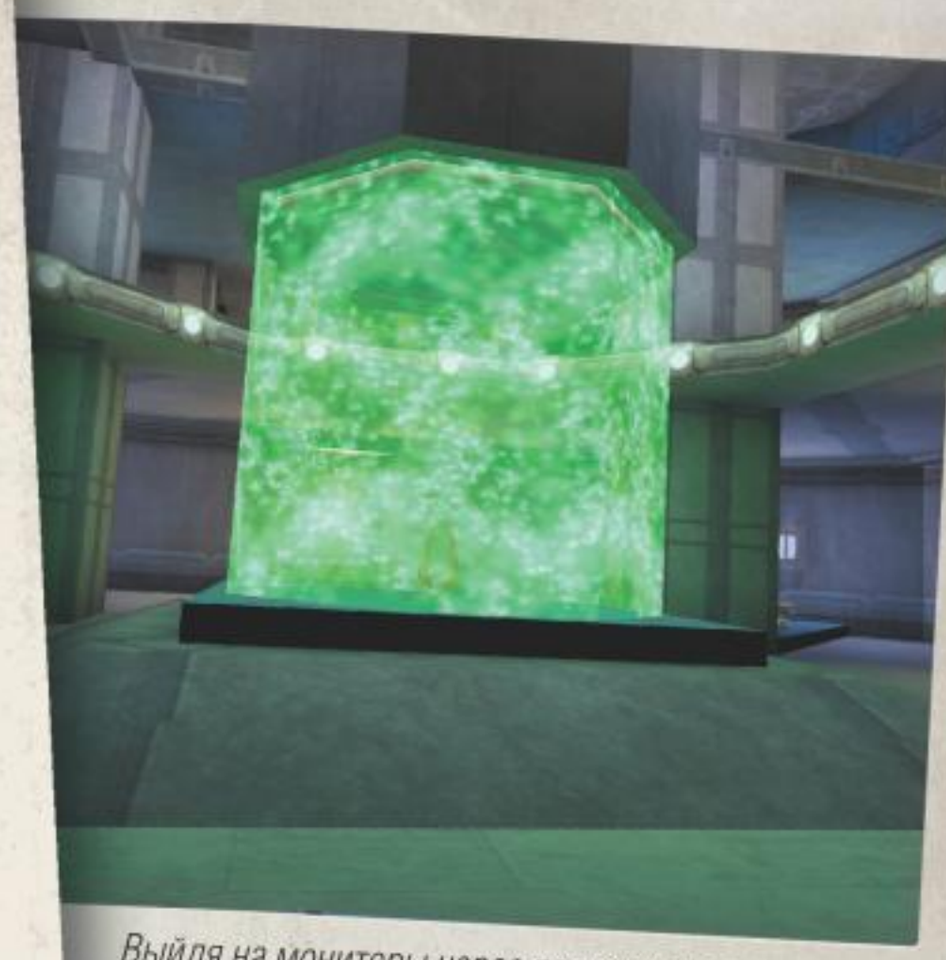
Double Kill!

История Unreal Tournament стартует на фотофинише. Три дня — именно настолько UT опередил **Quake 3: Arena** (**Q3**) в календаре релизов. Epic Games поступила дерзко и рискованно. До нее выходить с контррелизом в один уик-энд с грозной **id Software** никто бы не посмел. Смелый шаг оправдал себя. Unreal Tournament не стала конкурировать с Q3 в номинации «самый отточенный сетевой режим», а предложила альтернативный взгляд на то, как этот режим должен выглядеть. Формула сводилась к трем «У» — ураганно, универсально и уморительно!

Что же позволило UT успешно соперничать с Q3 на том же поле? Во-первых, великолепная настройка боев. Речь не столько о редакторе персонажа (лицо героя можно было выбрать отдельно от тела, разрешалось подобрать голос, назначить ключевые цвета одежды). UT ввел в игровой лексикон понятие «мутаторов». Благодаря им с правилами боя можно было



В UT компьютерные противники научились действовать коллективно, поливая огнем самых настырных героев-одиночек.



Выйдя на мониторы через полгода после премьеры «Матрицы», игра неуловимо прониклась атмосферой популярного фильма.

Одно дуло хорошо, а два — значительно лучше. Пистолетный дуэт валил любого противника с пары залпов.

творить все, что душа пожелает: убирать с уровня все бонусы, баловаться с гравитацией, настраивать забавные мелочи вроде постепенно растущей головы у бойца с самым большим количеством фрагов. Лучшего способа уравнять в правах новичка и гуру жанра сетевых стрельбищ мир не знал — «большого папочку» становилось видно за версту, и он превращался в легкую мишень.

Во-вторых, Unreal Tournament, вне зависимости от цифры в названии, всегда была игрой-шоу. В пику Q3, где все математически просчитано до долей секунды, ставка в UT делалась на кураж и безумие. Комментатор не успевал переводить дух: «хедшот», «даблкилл», «монстеркилл», «киллинг спри», «френзи». Голос за кадром превращал любое мало-мальски значимое игровое событие в сенсацию.

Особенно поражало оружие. В творении команды Джона Кармака не было ничего лишнего. Каждый ствол исполнял строго определенную функцию. А вот баланс в UT и поныне остается предметом ожесточенных споров. Вариаций на тему «отправь друга к чертовой бабушке» в Unreal Tournament предоставлялось на порядок больше, чем в Quake 3. Притчей во языцех стало оружие, позволявшее запускать до шести ракет одновременно и стрелять самонаводящимися снарядами. Нельзя не вспомнить и шоковую винтовку «с секретом». Правая и левая кнопки мыши отвечали за два типа выстрела — шар энергии и лазерный луч. Но если лучом попасть в уже летящий шарик, то он рванет и нанесет огромные повреждения всем, кто стоял рядом.

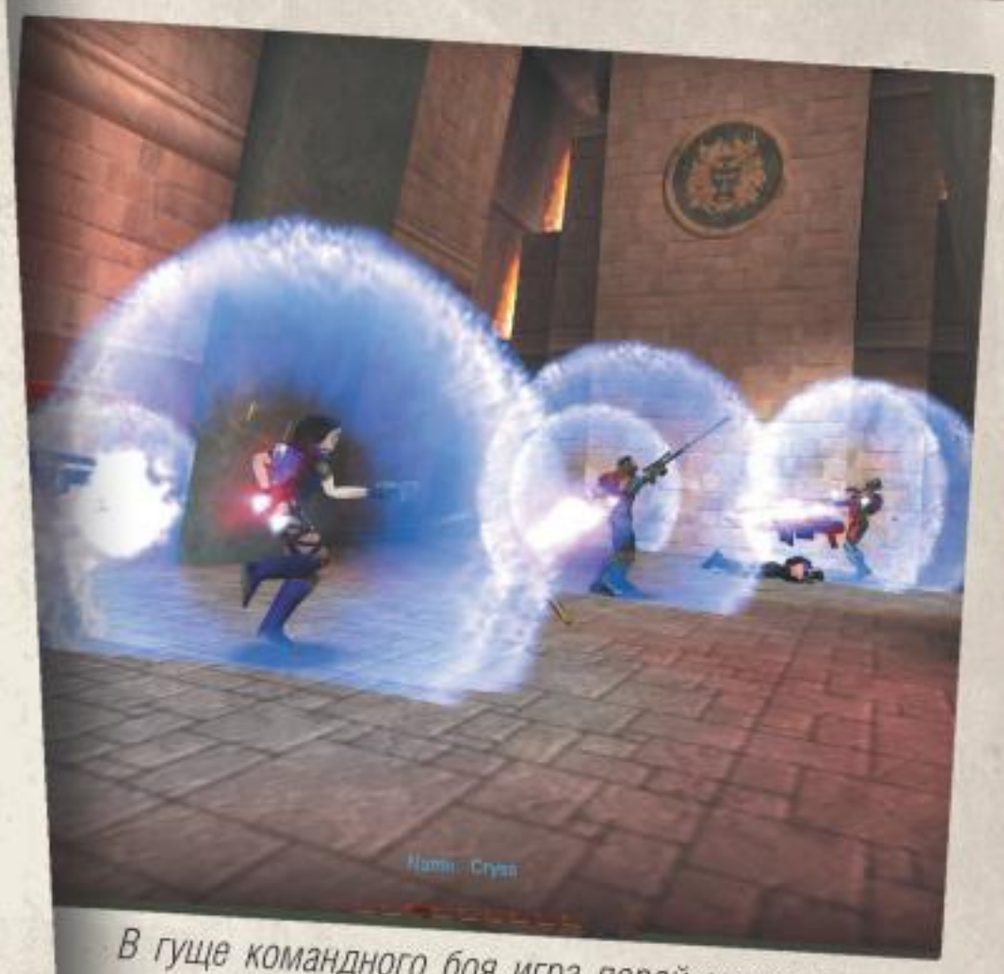
Еще интересней оказался и список игровых режимов. Классическими Deathmatch и Capture the Flag дело не ограничивалось. В UT впервые появился режим «Штурм» (Assault) — фазовая командная бойня с поэтапным выполнением миссий. По факту выполнения задачи на уровне что-то менялось. Сдвигались вперед контрольные точки, появлялись и пропадали препятствия. Например, в миссии с захватом поезда соревнующиеся команды продвигались по вагонам, а при абордаже корабля отвоевывали друг у друга отсеки. Такие состязания казались тогда свежим взглядом на устоявшийся жанр.

Умные боты с сюжетом

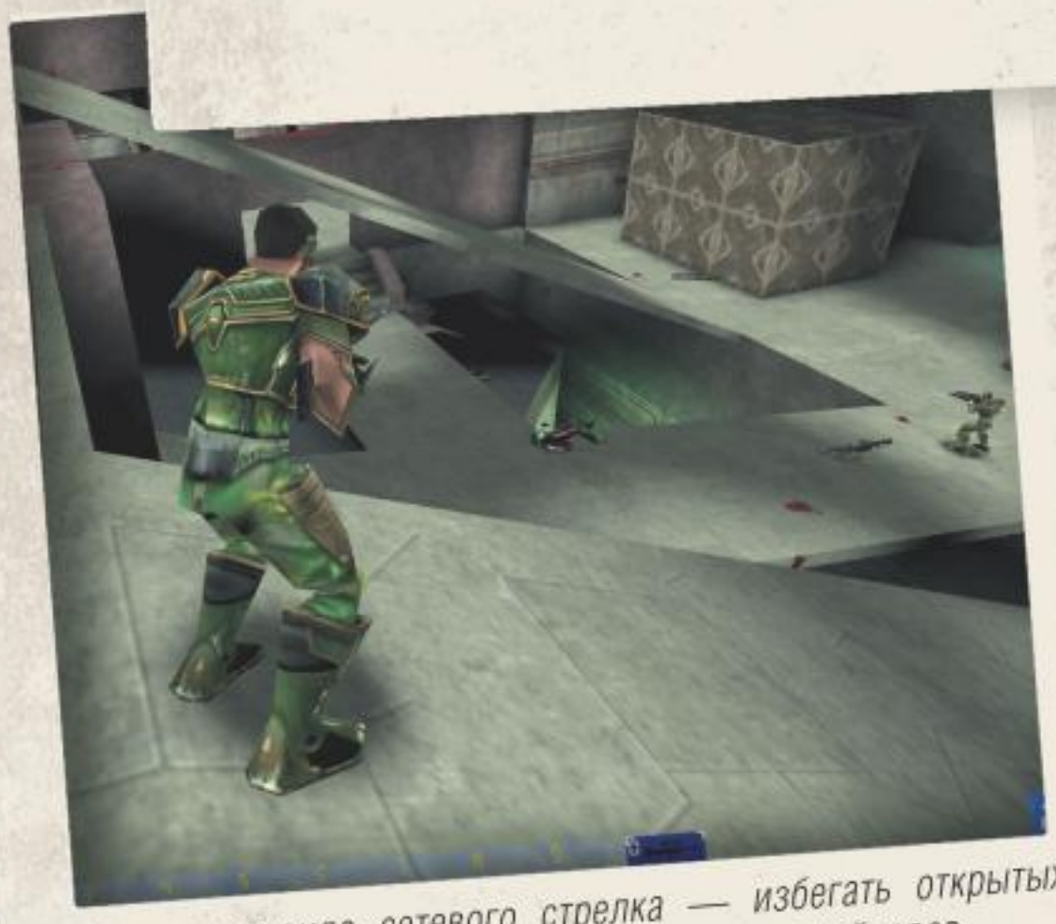
Мог ли вообще Unreal Tournament закрепиться в киберспорте? Или роль взъерошенного шута при Quake 3 — карьерный потолок серии? Оптимистичный ответ дает пять минут общения с ботами на уровне Normal и выше. Именно искусственным противникам игра обязана своим статусом идеального eSport-тренажера начала двухтысячных. В UT впервые появились действительно интересные компьютерные соперники, с которыми хотелось играть как с живыми людьми. Хотите посостязаться с тихим кемпером или крутым «Рэмбо»? Нет проблем. Игра позволяла максимально точно настроить стиль поведения компьютерного противника. На удивление хорошо налажена и командная работа: звеньями по 2-3 солдата боты прикрывают тылы, защищают флаг до последнего патрона и т.д.

К чести Epic Games разработчики даже прикрутили к Unreal Tournament сюжет. Согласно предыстории, корпорация «Лиандри» организовала кровавый турнир, где побеждал последний оставшийся в живых. Соревнования стали бизнесом, появились специальные кланы бойцов, среди которых были и люди, и машины, и даже представители инопланетной расы. Лучшим среди лучших был Xan Kriegor — робот, которого мы должны были одолеть в финале одиночного прохождения.

Снайперская винтовка и мультикилл — слова-синонимы в мире Unreal Tournament.



В гуще командного боя игра порой маскировалась под азиатскую MMO — за несколько лет до бума подобных игр.



Первое правило сетевого стрелка — избегать открытых пространств, где негде укрыться от зорких снайперов.

Главное — всегда следить за тылом. Сюрпризы в Unreal Tournament в большинстве случаев очень неприятные.

Натасканные умными ботами игроки рано или поздно выходили в онлайн, становясь сетевыми атлетами. Судьба Unreal Tournament в профессиональном киберспорте достойна отдельной статьи. Российский игрок Askold был частым гостем олимпиады **World Cyber Games**, где серия UT продержалась четыре года, но из-за отсутствия должной практики с соперниками европейского уровня не смог проявить себя в полной мере. На кибераренe в то время зажигали такие «отцы», как немец GitzZz и голландец Lauke. Их поединки приводили трибуны в экстаз, а разрыв по фрагам всегда был минимален.

В поисках UTраченного

История классического Unreal Tournament, включившая три схожих игры (UT, **UT 2003** и **UT 2004**), завершилась тихим уходом серии с главных киберспортивных площадок. Выпустив в 2007-м **Unreal Tournament 3**, Epic Games попыталась вдохнуть в франшизу новую жизнь, но пациент так и остался недвижим. Эпоха **Call of Duty** диктует новые правила и стандарты соревновательного FPS, а все, что остается преданным игрокам в Unreal Tournament (у которых даже нет собственного аналога **QuakeCon**), так это устраивать собственные чемпионаты в Сети. Как в добрые нереальные времена. ✛

Что это было?

Самый веселый и дружелюбный киберспортивный снаряд. Лучший ракурс наслаждения UT-поединками — из-за плеча друга.

Теперь сходитесь

UT-дуэль за мгновенье до фрага

1 — Rocket Launcher во всей красе. Пленил сердца игроков божественной мощью и индикатором количества ракет в обойме.

2 — При получении повреждений фигурка, отображавшая ваше здоровье, меняла цвет.

3 — Количество набитых фрагов показывал левый нижний угол экрана.

4 — Своего персонажа можно было создать практически с нуля, выбрав пол, расу (начиная с людей и заканчивая четырехпалыми гуманоидами), боевую раскраску и форму лица.

5 — В играх режима Domination по краям экрана указывалось количество заработанных командами очков, в CTF — число захваченных флагов.

6 — В играх режима Domination по краям экрана указывалось количество заработанных командами очков, в CTF — число захваченных флагов.

7 — Чат между игроками. В нем также появлялись и сообщения от ботов в духе «man down».

8 — При наведении прицела на модель высвечивался ник противника. Прежде чем нажать на курок, стрелок узнавал имя жертвы.

9 — Обратите внимание на кольцо вокруг источника света. В далеком 1999-м Unreal Engine баловал и не такими графическими изысками.

10 — В UT можно было вполне эффективно играть и с выключенным звуком. Вся важная информация дублировалась надписями в центре экрана.

Александр Башкиров

Игровой автомат – убийца!

История проекта Polybius

Миф о самом опасном в мире игровом автомате — игре, приводившей к судорогам, потере памяти, а в исключительных случаях даже к смерти игроков, — возник в ранних интернетах конца 1990-х.

Игра носила столь же невзрачное, сколь и жутковатое название **Polybius** и была разработана ЦРУ при пособничестве **Atari** (по другим данным — зловещей немецкой компанией **Sinneslöschen**). До наших дней дожили единственная фотография кабинета (либо зернистая вырезка из старой газеты, либо неплохой фотошоп) и единственный скриншот титульного экрана.

Поиск в Google показывает 4 760 000 результатов по запросу Polybius, большая часть которых — психоделические YouTube-ремейки, обещающие гарантированно вызвать эпилептический припадок у любого из доверчивых зрителей.

Более амбициозный запрос «Polybius ROM» ведет к мертвым ссылкам на сайтах шести-десятилетней давности, а также к некоторому количеству контрафактных версий, зависающих после аутентичного на вид титульного экрана. Сторонники теорий заговора уверяют, что это все из-за недостатков эмуляторных технологий: мол, архитектура оригинального автомата просто не может быть воспроизведена на современных ПК.

Легенда

В черном-черном городе (вообще-то в Портленде, штат Орегон) черный-черный издатель развез тестовую версию черного-черного кабинета в несколько избранных залов игровых автоматов. Пока что ничего особо жуткого не произошло — в золотой век аркадных видеоигр (1978-1986) это был совершенно нормальный для разработчиков и распространителей формат бета-тестирования.

Но через день-другой начинают происходить странные вещи. Пока их счастливые сверстники просаживают четвертаки в **Pac-Man** и **Asteroids**, у играющих в черный-черный кабинет тинейджеров начинаются судороги, тошнота и ночные кошмары.

В лучших традициях романов Стивена Кинга игра в черный кабинет становится высшим проявлением героизма среди портлендовских ребятишек. Это все равно что стоять на рельсах перед надвигающимся поездом.

Эта фотография аркадного кабинета смерти претендует на аутентичность.

Зеленый текст P-O-L-Y-B-I-U-S на черном фоне очень похож на заставки компании Williams Electronics к классическим играм Robotron: 2084 и Joust.

Второй сегмент антологии короткометражек ужасов «Кошмары» и по сей день остается лучшим фильмом про золотой век игровых автоматов. Беги, Эстевез, беги!

Лазерный пистолет оставался одним из самых любимых и одновременно самых скандальных способов взаимодействия с виртуальным пространством видеоигр.

Симптомы от игры ухудшаются — и вот уже одни дети жалуются на потерю памяти (к концу сеанса позабыты собственные имя и адрес), а другие рассказывают о самоубийстве лучшего друга, которого в последний раз видели стоящим за кабинетом и таращимся на взрывающиеся на экране космические корабли со странным выражением лица.

Прежде чем жуткие события успевают стать достоянием общественности, начинается следующий этап: у всех аркадных салонов одновременно останавливаются черные фургоны, из которых выходят люди в строгих костюмах. Используя тайные меню в настройках кабинета, они собирают информацию о поведении игроков.

Эти же агенты везут кабинеты на тележках после внезапного отзыва игры. Эксперимент можно считать удавшимся (или провалившимся).

Какой эксперимент? Ну, в лучшем случае это была секретная программа ЦРУ по подсознательному превращению невинных детей в суперагентов-убийц. О худших вариантах не хочется даже задумываться.

Только факты

Сайт The International Game Museum (***www.arcade-museum.com***) указывает дату релиза Polybius как 1981-й, а смутные рассказы очевидцев (которые затрудняются назвать даже ЖАНР игры) повествуют о необычном мониторе и множестве летящих в игрока ярких взрывающихся объектов (вспышками взрывов маскировались воздействующие на подсознание зловещие световые импульсы ЦРУ).

Все это подозрительно напоминает описание классического аркадного шутера **Tempest** (**Atari**, 1981), который использовал свежеизобретенный векторный дисплей и заключался в скоростном полете по туннелю с расстрелом множества красочных абстрактных врагов. Неисправный экран ранней версии Tempest действительно мог вызывать эпилептические припадки у некоторых игроков, излишне подверженных воздействию вспышек света и равномерного движения графических образов.

Об остальном позаботилась набирающая силу (и успешно продолжающаяся по сей день) взрослая истерия вокруг видеоигр... Другой важный фактор — выход фильмов «Военные игры» (1983 г.) и хоррор-антологии «Кошмары» два года спустя.

В картине Джона Бэдэма Мэттью Бродерик находит в сети Пентагона игру под интригующим названием «Глобальная термоядерная война» — и с помощью разумного компьютера действительно едва-едва не запускает ядерные ракеты по России. Отсюда в легенду Polybius сочится общая компьютерная паранойя 1980-х.

В менее известной антологии фильмов ужасов Джозефа Сарджента персонаж Эмилио Эстевез увлекается векторным лабиринтным шутером **The Bishop of Battle**, в котором ни один игрок не может дойти до 13-го уровня. Вооружившись «Уолкменом» и заперевшись на ночь в аркаде Game-o-Rama (так в 1983 году выглядел серьезный рейд), Эстевез проходит двенадцать стадий. На тринадцатой векторные истребители, змеи и летающие тарелки начинают преследовать отбивающегося световым пистолетом геймера по салону игровых автоматов и пустому торговому центру.

На утро родители и лучший друг героя находят лишь разгромленную аркаду — и видят оцифрованную версию Эстевеза на экране уцелевшего автомата The Bishop of Battle.

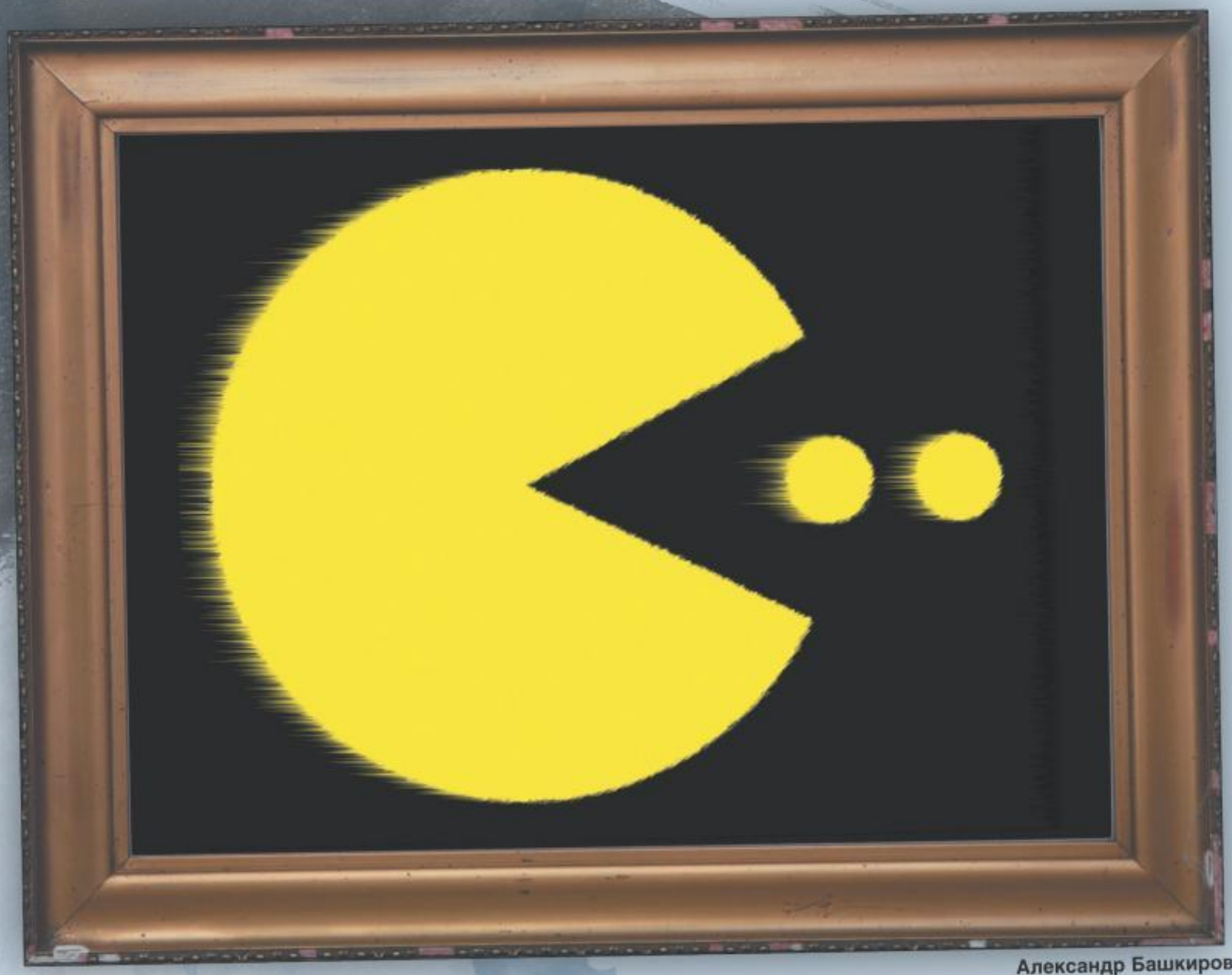
Вполне возможно, что создатели «Кошмаров» вдохновлялись именно историей Tempest, а бесконечные пересказы содержания полузабытой картины исказили нехитрый сюжет в миф о Polybius. Идея же тайной правительственной программы, использующей невинную игру для подготовки агентов, почерпнута из вышедшего в 1984-м фильма Ника Касла «Последний звездный боец».

■■■

История Polybius выгодно отличается от детсадовских страшилок про Черный телефон и таблоидных репортажей про лицо Элвиса Пресли на Марсе наличием некоторого количества правды в фундаменте.

Во-первых, Tempest и другие аркадные игры 1980-х бесконечно переделывались и переиздавались, и многие версии (и целые автоматы!) считаются безвозвратно утерянными. Во-вторых, яркие вспышки и быстрая смена цветов на экране действительно могут вызывать помутнение зрения, головную боль, головокружение, тошноту и даже эпилептические припадки (о чем в 1997 году станет известно всему миру после случая с тридцать восьмым эпизодом мультсериала «Покемон»).

И в третьих — любая видеоигра, увиденная вскользь и через плечо игрока, кажется постороннему зрителю жутким и запретным нагромождением образов, ведущим кто знает к каким переживаниям и последствиям. Пусть **Tetris** или **Super Mario Bros.** и не ведут к потере памяти, но нормальным времяпрепровождением их тоже трудно назвать! ■



Александр Башкиров

Живопись в играх

«Игромания» оглядывается на картины, украшающие стены наших любимых FPS, квестов, RPG и survival horror...

Вы сломя голову несетесь по коридорам с дробовиком наперевес — и не обращаете внимания, что кровь поверженных врагов брызжет на репродукции Вермеера, Рембрандта, Моне и Ван Гога. Масло, акварель или пастель, застывшие лица давно умерших государственных деятелей, набор случайных объектов или неописуемо грустный пейзаж — все это не для вас, не для вас, не для вас...

Но существует особая группа игроков, способная часами разглядывать картины, развешанные на стенах виртуальных домов в виртуальных мирах. Участники огромного треда Paintings in Video Games на форумах NeoGAF (***www.neogaf.com***) украшают примерами бесчисленные страницы, а на сайте Giant Bomb (***www.giantbomb.com***) образцы живописи обнаружены в 131 игре (первой из которых является японский протоквест **The Portopia Serial Murder Case** 1983 года выпуска).

Картины на стенах мрачного (крайне редко — веселого) коридора способны задавать атмосферу, раскрывать сюжетные подробности, намекать на тайные ходы или даже активно участвовать в геймплее. Мы не ставим себе задачей охватить все способы использования изобразительных искусств в компьютерных играх, но желаем остановиться на самых ярких и интересных примерах.

Лаура и ее оригинал

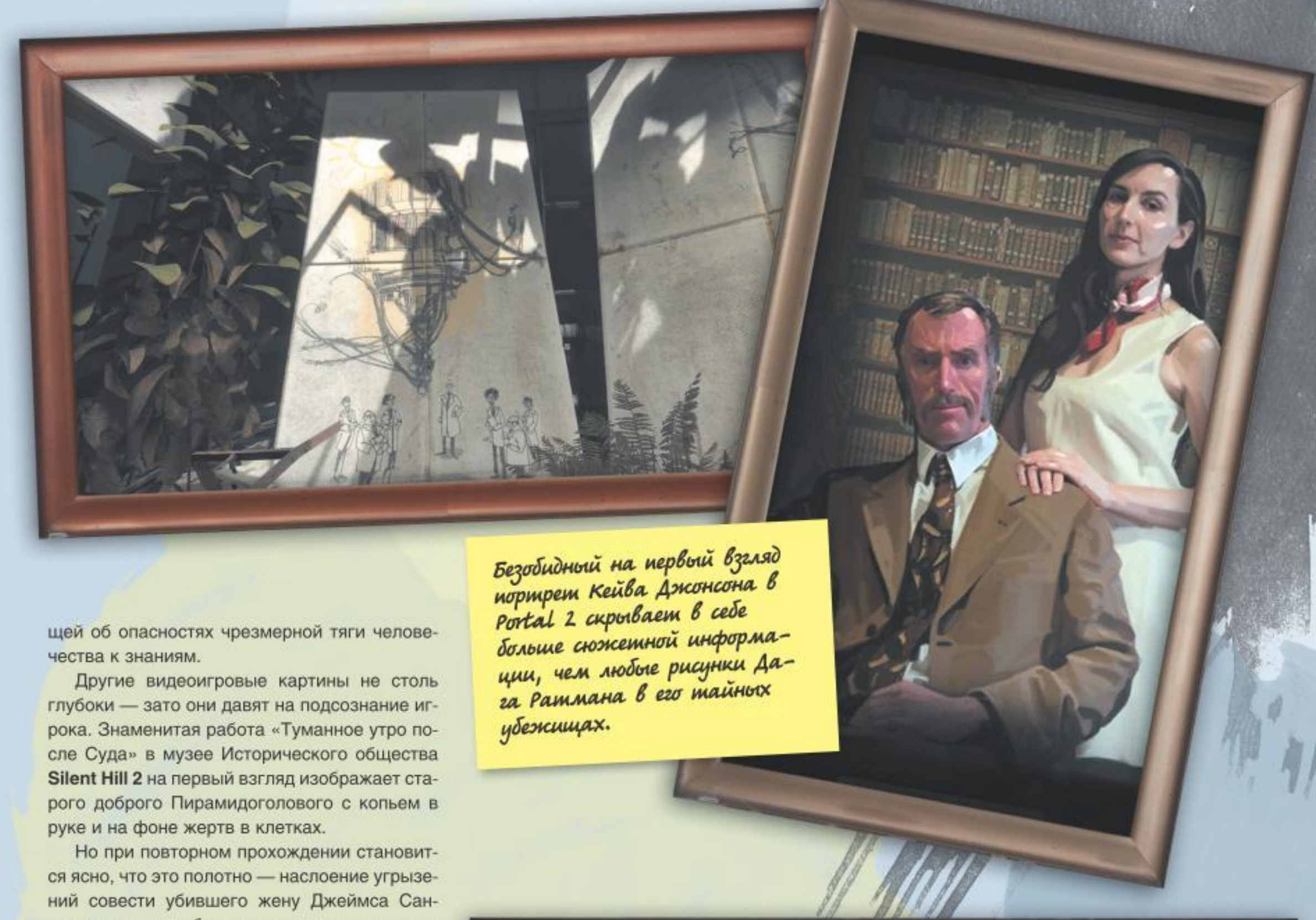
До изобретения фотографии и кино картины являлись единственным визуальным источником сведений о жизни минувших эпох — и до сих пор остаются самым лаконичным способом доставки сюжетной информации.

В повести «Хребты безумия» Говарда Лавкрафта обнаруженные в руинах города Старцев барельефы раскрывают перед героями тайную историю Вселенной — и создают чувство неизъяснимой космической жути, которое не сумели бы передать никакие летописи, дневники или записанные на диктофон признания.

Портреты Кейва Джонсона в заброшенных лабораториях **Portal 2** сходным образом заставляют нас всерьез задуматься об истории Aperture Science. Ну а в спрятанном в седьмой главе полотне «Кейв Джонсон и его секретарша Кэролайн» закодировано больше тайных смыслов, чем в «Тайной вечере» Леонардо да Винчи.

Судите сами: небрежный комментарий GLaDOS дает понять, что на самом деле мы смотрим не на секретаршу, а на реальный прототип нашего любимого AI с женским голосом... а в чертах лица Кэролайн можно углядеть фамильное сходство с Челл.

Более того, на заднем плане можно различить крадущуюся на фоне книжных полок фигуру... это персонаж, сбежавший с картины «Аудиенция в Афинах во время «Агамемнона» Эсхила» английского художника Уильяма Блейка Ричмонда. Сам Эсхил — автор трагедии «Прометей прикованный», повествую-



Безобидный на первый взгляд портрет Кейва Джонсона в Portal 2 скрывает в себе больше сюжетной информации, чем любые рисунки Дага Ратмана в его тайных убежищах.

щей об опасностях чрезмерной тяги человечества к знаниям.

Другие видеоигровые картины не столь глубоки — зато они давят на подсознание игрока. Знаменитая работа «Туманное утро после Суда» в музее Исторического общества **Silent Hill 2** на первый взгляд изображает старого доброго Пирамидоголового с копьем в руке и на фоне жертв в клетках.

Но при повторном прохождении становится ясно, что это полотно — наслоение угрызений совести убившего жену Джеймса Сандерленда на изображение палача в красном капюшоне с другой картины, висящей в той же самой галерее.

А теперь не смотри

В «Портрете Дориана Грея» Оскара Уайльда заколдованный портрет становится зеркалом души главного героя — прекрасного внешне, омерзительного внутри.

В хоррор-шутере **Clive Barker's Undying** на стенах фамильного особняка Ковенантов развешаны вроде бы нормальные портреты семейства (пусть и в зловещих зеленых тонах). Но стоит применить ясновидческий скилл, и линейка аристократов превращается в кривоногих демонов и безголовых зомби. Автор полотна — художник Аарон — вообще словно только что восстал из ада, позабыв где-то нижнюю челюсть.

Во время блужданий по темному замку хоррора **Amnesia: The Dark Descent** реалистические картины на стенах становятся сюрреалистическими, когда у нашего персонажа Даниэля заканчивается душевное здоровье, — и самая жуть возникает от того, что изменившееся лицо Александра Бреденбурского на портрете мы замечаем не сразу.

В квесте **The 7th Guest** в особняке злобного кукольника Генри Стауфа картины на стенах не только скрывают за собой тайные ходы, но и показывают Стауфа в образе красного дьявола и зеленого демона (игрок на протяжении целого пазла пытается вернуть ему человеческий облик).

Самая фантасмагорическая картина в истории видеоигр (Silent Hill 2) — портрет жреца-сектанта в красном колпаке, пропущенный через больное воображение главгероя.

Чаще всего в квестах используется старый-престарый трюк с прорезанными в картине наблюдательными отверстиями — когда глаза портрета начинают следовать за главной героиней, это очень эффектно. Глазными амбразурами охотно пользовалась еще журналистка-сыщица Лора Боу в вышедшем в 1989 году **The Colonel's Bequest**.

Глаза Иеремии, Бетани, Амброзия, Лизбет и Аарона в Indying неотрывно следуют за главным героем. Но это ведь всего лишь такой художественный прием, правда?

В **The Curse of Monkey Island** окулярный прием очень красиво и смешно обыгран: берем портрет барона С. Ламбера Чоудера-Гудсупа, смотрим через отверстия и убеждаем бармена в том, что Гайбраш Трипвуд — член династии Гудсупов (потому что у него глаза «такие же, как у прадедушки на портрете»).

Разговаривать картины в играх начинают редко — вспоминается разве что озвученный Максом фон Зюдовым Виго из **Ghostbusters: The Video Game**.

Мона Лиза овердрайв

По жанрам живописи в играх, безусловно, преобладают портреты — это из них на героя выпрыгивают монстры (а то и целые боссы). На втором месте пейзажи, которые служат порталами в иные измерения. Волшебные миры **Super Mario 64** — горы, замки и затонувшие корабли — представали перед нами в виде застывшей картинной галереи.

Главдизайнер Сигеру Миямото вообще неравнодушен к живописи — в **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** на Линка нападают выскочившие из мрачных пейзажей и портретов призраки, а весь сюжет **Luigi's Mansion** построен на спасении застрявшего в пейзаже Марио из особняка художника Винсента Ван Гора.

В **Castlevania: Portrait of Ruin** «портреты» (на самом деле — пейзажи) вампира-художника Браунера ведут из замка Дракулы в египетские пустыни и английские города.

Последние по популярности — натюрморты. Во французской гостинице **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** висели «Натюрморт с черепом и подсвечником» Поля Сезанна, «Натюрморт с цветами и фруктами» Анри Фантена-Латура и «Натюрморт с арбузом и персиками» Эдуарда Мане, — но над жизнерадостностью Сезанна американец Габриэль сильно издевался, а Латура принял за рекламу вина.

По очевидным причинам реальные полотна в играх используются чаще, чем специально созданные работы концепт-худож-

В Amnesia: The Dark Descent портреты меняются не как в Undying (с каждым ударом молнии!), а тихо и незаметно.

Натюрморт из Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned — единственное произведение этого жанра, которое не стыдно показать в детективном квесте или хорроре.

ников. В **Assassin's Creed 2** можно было собрать целую галерею мастеров Высокого Возрождения (Джорджоне, Да Винчи, Рафаэль, Тициан), в **Resident Evil 4** висит «Весна» Боттичелли.

Более современные работы не встречаются из-за проблем с авторскими правами — нормальный модерн-арт можно увидеть разве что в **Mirror's Edge**, да и то игроки там принимают его за абстрактные цветные разводы на стенах.

■■■

В компьютерных играх попадается не так уж много специальной игровой живописи — на портрет неизвестного киллера из **Hitman: Blood Money** вы не обратили внимания потому, что были слишком заняты (волочили по коридору очередной труп), до прекрасных картин **BioShock 2** (горящий хвост тонущего самолета на фоне маяка) не добрались, так как сама игра вышла слишком уж второсортной.

Правильнее всего подошли к вопросу создатели нуар-галереи **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Там полотна трудно не заметить, потому что их приходится сладострастно кромсать ножом. Но и от простых репродукций в видеоиграх бывает толк — они заставляют вспомнить полузабытые иллюстрации из учебника истории, наконец-то посмотреть все 22 картины Леонардо да Винчи, так или иначе приоткрыть душу прекрасному. А в этом и есть суть любого из видов искусств. ■

Плоские картины в трехмерном мире Super Mario 64 служили одновременно и напоминанием о двухмерном прошлом серии, и порталами в новые уровни.

МИКРОФОНЧИК ПОПРАВЬТЕ

РОЛЬ ВИРТУАЛЬНЫХ ЖУРНАЛИСТОВ В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Журналистика — это всегда достоверность. Даже самый нелепый репортаж в таблоиде заставляет нас на долю секунды поставить под сомнение свое восприятие реальности — особенно если душераздирающий материал сопровождается фотографией летающей тарелки.

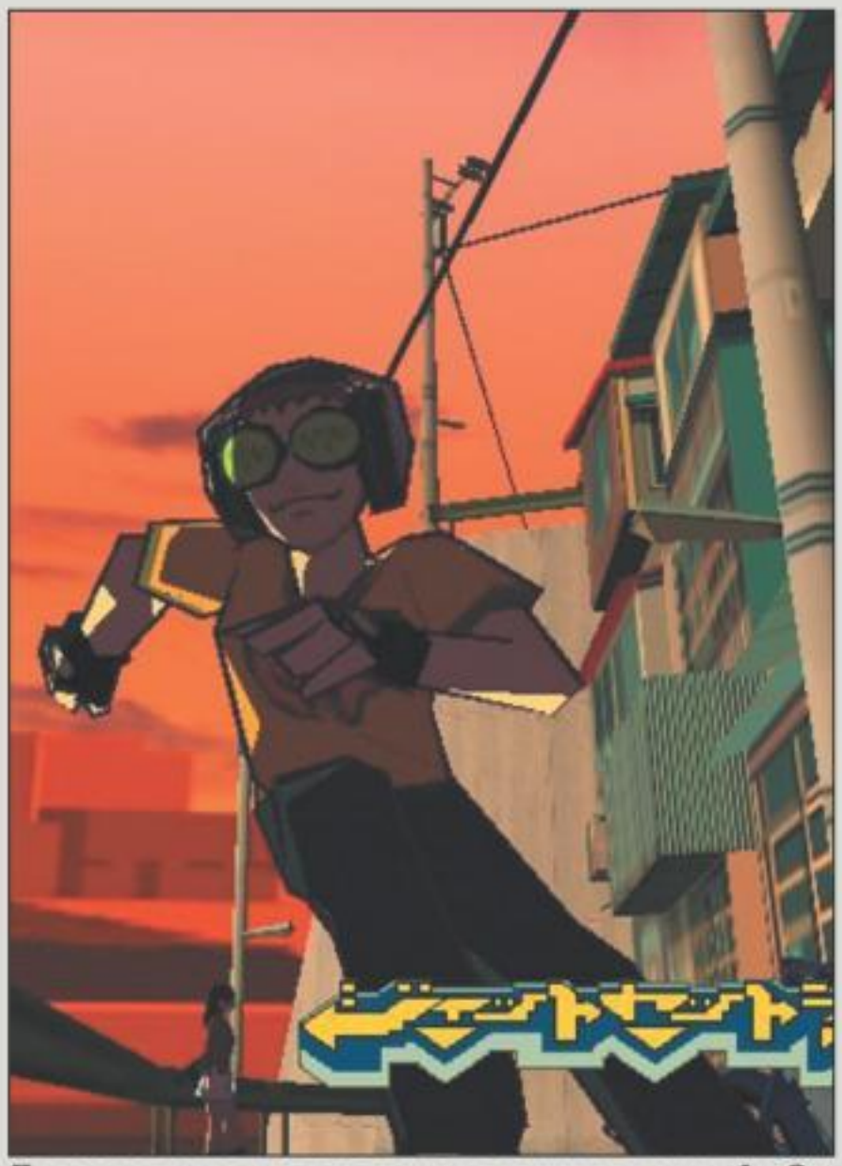
Использование средств массовой информации и их сотрудников в играх делает виртуальное приключение чуть более реальным, придает абстрактным полигонам иллюзию правдоподобия.

Этот прием открыт разработчиками давным-давно: репортеры как главные герои встречались еще в старых квестах **Lucas-Arts** и **Sierra On-Line**. Вечно попадающие в беду прекрасные репортерши переходили в компьютерные игры из комиксов, мультсериалов и фильмов — Эйприл О'Нил из **Teenage Mutant Ninja Turtles** и Вики Вэйл из «Бэтмена», триумфально возвратившаяся в прошлогоднем **Batman: Arkham City**.

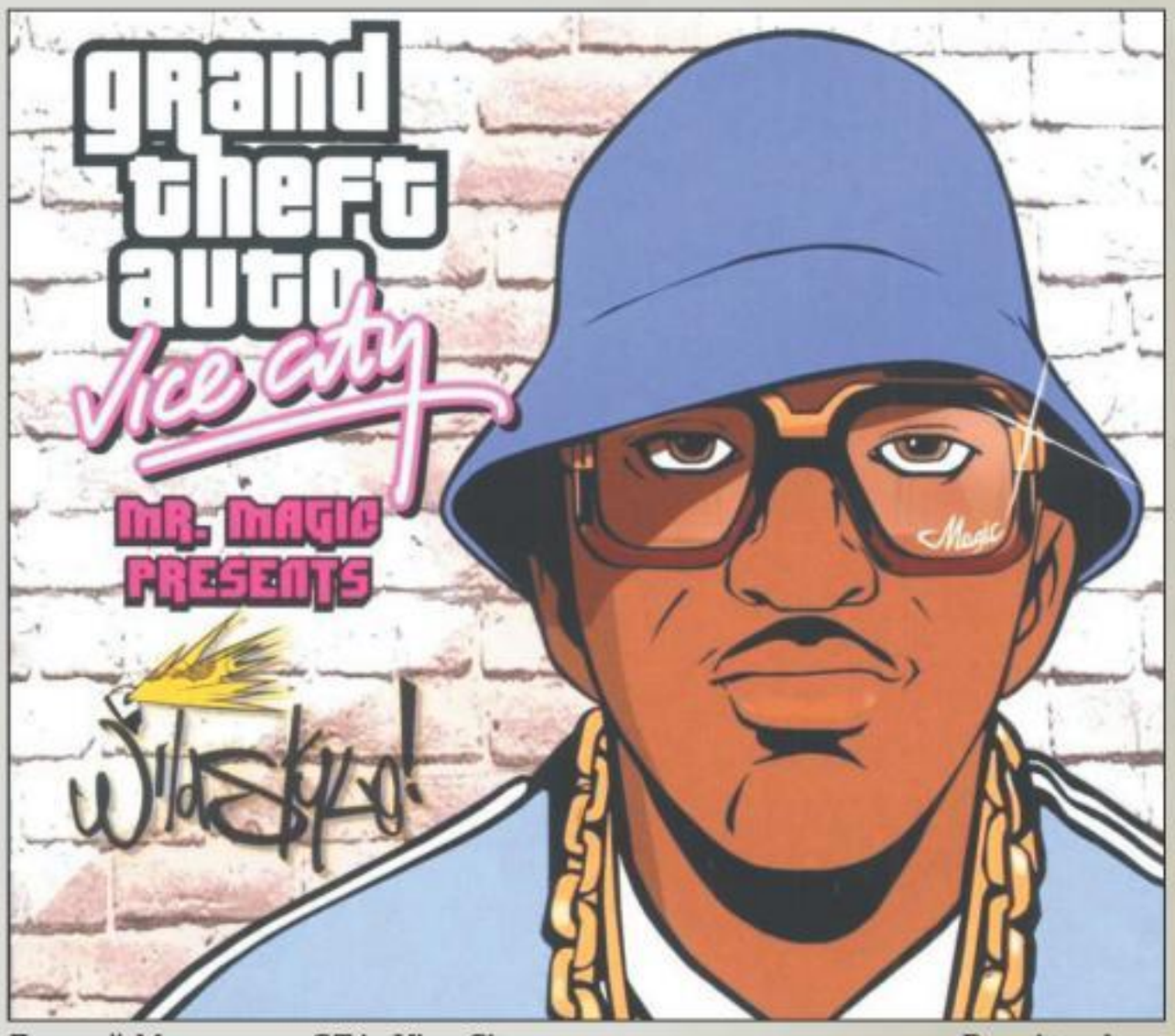
Ненароком делающие роковые снимки папарацци, одна из вечных тем триллеров в любой индустрии (как в «Фотоувеличении» Микеланджело Антониони), к 2000-м просочились в жанры эпических трехмерных приключений (**Beyond Good & Evil**) и FPS (**BioShock**). Иностранные и военные корреспонденты оказались идеальными спутниками (а чаще спутницами) героя в играх всех жанров, достаточно вспомнить Елену Фишер из **Uncharted: Drake's Fortune**, Николь Коллар из **Broken Sword** и Ребекку Чанг из **Dead Rising 2: Off the Record**.

Сотрудница Space Channel 5 Улала одинаково ловко управляется с микрофоном и бластером, не забывая при этом переплясывать репортеров-конкурентов с Channel 42 и Space Pirate Broadcasters.

Примерно так игровые разработчики представляют себе работу среднестатистического ТВ-репортера.



Для западного уха пиратское японское радио Jet Set Radio мало чем отличается от официального.



Диджей Мэджик из GTA: Vice City на самом деле вел передачу Rap Attack на нью-йоркской станции WHBI-FM и все 1980-е сражался с диджеем Red Alert с ненавистной WRKS-FM на почве идеологических хип-хоп-разногласий.

Журналистика присутствует в КИ на всех мыслимых технологических уровнях, от газет в **Bully** до виртуальной телеведущей Элизы Кассан с канала Picus TV из **Deus Ex: Human Revolution**.

Журналисты чаще оказываются устойчивы к вирусам, превращающим человечество в орды кровожадных зомби (как Рошель из **Left 4 Dead 2** и Фрэнк Вест из **Dead Rising**). В далеком будущем они влияют на исход глобальных межпланетных боевых действий (Кэйт Локуэлл из **StarCraft 2**) и противостоят армиям танцующих инопланетян (Улала из **Space Channel 5** и **Space Channel 5: Part 2**). В реальной жизни тележурналистам не так уж часто приходится отплясывать перед армиями трясущих антеннами гуманоидов, но разработчики компьютерных игр вообще редко вдаются в тонкости профессии.

РАДИОВОЛНА

Вся серия **Grand Theft Auto** выстроена вокруг культа радио — только в **GTA 4** во франчайзе появились интернет и какое-никакое телевидение.

Радио в играх **Rockstar Games** — это зеркало произошедших событий (новости), инструмент безжалостного социального комментария (ток-шоу) и средство украшения окружающей действительности (музыка).

Вместо прекрасных репортерш тут присутствуют болтливые диджеи (Руслана с Vladivostok FM в GTA 4 и Sage со станции альтернативной музыки Radio X из **GTA: San Andreas**). Срисованные с Раша Лимбо и Говарда Стерна шок-жокеи (Ричард Бастион из GTA 4 и Мартин Сириоз из аддона **The Lost and Damned**) отпускают вульгарные шутки в адрес приглашенных знаменитостей и кричат на звонящих в студию невинных слушателей.

Музыкальные станции радуют нас хип-хоп-войной Западного и Восточного побережий, Экслом Роузом и альтернативной музыкой 1990-х, но во время долгих переездов мы все чаще переключаемся на ток-шоу.

В K-Chat из GTA: Vice City (под руководством Эми Шекенхаузен) в студию звонили Джезз Торрент из группы Love Fist, актеры, американские футболисты, феминистки, натуралисты и даже бог Тор.

В San Andreas особенно выделялась West Coast Talk Radio, принадлежащая сети оружейных магазинов Ammu-Nation. Там была передача Area 53, ток-шоу I Say/You Say в стиле «капиталисты против коммунистов», на которое регулярно поступали звонки от настоящего нью-йоркского диджея Лазло Джонса, в 1980-х уволенного со станции V-Rock в Вайс-Сити и вот уже шесть лет подыскивающего себе новую работу на радио.

Служба WCTR News в Сан-Андреасе докладывала об угонах экспериментальных военных самолетов и прочих сюжетных неожиданностях; передача The Wild Traveler пародировала научно-популярные программы про жизнь животных, а в шоу Entertaining America первый ведущий был застрелен кинозвездой в прямом эфире, а второй оказался тем самым Лазло Джонсом.

С каждой новой серией GTA сатира на СМИ становилась злободневнее: в GTA 4 присутствовал канал Weazel News (легко узнаваемый консервативный клон Fox News Channel Руперта Мердока) со спортивным, метеорологическим и бизнес-подразделениями, веб-сайтом (***www.weazelnews.com***) и телеверсией.

В новостях нам сообщали о закрытых мостах, перестрелке в ночном клубе «Треугольник», запрете онлайнового покера, дорожных пробках, росте популярности гибридных автомобилей и амфетаминов, поджогах в Хов-Бич, войне с терроризмом, глобальном потеплении, выловленном из реки обезглавленном трупе, войне байкеров, возвращении диджея Лазло на радио после шестилетнего отсутствия и многом другом.

На смену WCTR из San Andreas в GTA 4 пришли консервативная станция We Know the Truth и либеральное Public Liberty Radio, символизирующие растущее разделение жителей США по политическим взглядам. Так через виртуальные радиоволны разработчики GTA высказывались на социальные и политические темы.

Живой радиоэфир **Batman: Arkham City** явно выстроен **Rock-steady Studios** под влиянием знаменитой серии Rockstar. Там есть что послушать при помощи специального устройства — от переговоров журналистов до зловещих коротковолновых номерных станций. Например, известную тележурналистку Вики Вэйл (одну из многочисленных подружек Бэтмена), которая ведет передачу The Vicki Vale Show с 5 до 8 вечера каждый рабочий день на частоте 105.7 Gotham City Radio.

Нелегальное пиратское радио — главное оружие борьбы с мейнстримом, истэблишментом и правительственной пропагандой. С этими задачами в разных играх справляется и

Продолжительная фотодуэль Dead Rising наглядно демонстрирует разницу в мастерстве между крепким профессионалом Фрэнком «я фотографировал войны» Вестом и бездарным папарацци Кентом Свенсоном.

В BioShock фотографии мертвых учеников — лишь часть творческого замысла Сандера Коэна. Но когда еще доведется увидеть собственные снимки в настоящей художественной инсталляции!

Wildstyle Pirate Radio из Vice City (ведущим станции был умерший в 2009 году нью-йоркский диджей Мистер Мэджик), и диктор из **Burnout 3: Takedown** (озвученный реальным диджеем Теодором Страйкером), и революционная диджейша Бетти Бум из **Tropico 3**.

На пиратском радио японских роллер-экшенов **Jet Set Radio** и **Jet Set Radio Future** диджей Профессор К не просто объяснял нам, куда ехать и где рисовать граффити, но и учил основам выживания на улицах жестокой Сибуи, помогал разобраться в иерархии киберотаку, пестро наряженных хулиганов и девиц на роликах, не забывая при этом ставить хороший фанк, рок, джей-, хип-, трип- и прочий хоп.

Отсутствие нормального радио эффектно используется в постапокалиптических играх — джинглы, ток-шоу и интервью с известными актерами заменены старой трескучей музыкой и воплями полусумасшедших выживших в Galaxy News Radio из Fallout 3.

ФОТОФИНИШ

Фотожурналистика — невинный процесс фиксации статичных изображений, временами приводящий к коллапсу отдельных личностей, организаций и государств, — не могла долго оставаться вне поля внимания игровых разработчиков.

Еще в 1990 году в аркаде **The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin** для **Sega Genesis** Человек-паук мог фотографировать боссов и продавать снимки в газету Daily Bugle, а вырученные деньги тратил на жидкую паутину.

Потом на смену честной новостной фотожурналистике пришли фотоохота (Beyond Good & Evil), научно-исследовательская (BioShock) и полевая (Dead Rising) фотография.

В приключении Beyond Good & Evil (2003) вокруг фото закручен весь сюжет. Судьбу шахтерской планеты Хиллии, расы инопланетных захватчиков ДумЦ, галактического спецназа Корпус Альфа и повстанческой организации IRIS решает сделанная фоторепортершей Джейд серия профессиональных снимков. Разоблачительные фотографии приводят к массовому восстанию хиллийцев.

Но для истории видеоигр куда важнее реализованная в Beyond Good & Evil возможность делать снимки местной фауны и продавать их в Научный центр. Всего в BG&E присутствовало 56 видов животных — от белой собаки Canis canis и комара Aedis raymanis до вулканической губки Anemonia mutabillis, слизистых циклопов Cyclopeus palustris, космического кита Megaptera anaerobia.

В процессе фотомарафона гениальный разработчик Мишель Ансель заставлял игрока присматриваться к мельчайшим деталям окружающего мира, на которые без камеры мы бы не обратили ни малейшего внимания (скажем, к окаменевшим останкам Teratosaurus imperator).

Правда, Ансель был далеко не первооткрывателем этой механики. Годом раньше тщательное сканирование окружения присутствовало в шутере **Metroid Prime** (2002, **Retro Studios**) на консоли **GameCube**, а в 2003-м на этой же платформе вышла приключенческая игра **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, где мы делали фото невиданных зверей при помощи стимпанковского «пиктобокса». Разработчики **Nintendo** шагнули еще дальше Анселя: изначально с помощью фотокоробки Линк мог делать только черно-белые снимки, а до цветной фотографии нужно было апгрейдиться, поймав радужного светлячка.

В BioShock (2007, **Irrational Games**) камера не была задействована в сюжете (если не считать форта «Веселый», где Сандер Коэн заказывал нам небольшой фотопроект), зато серьезно влияла на игровой процесс.

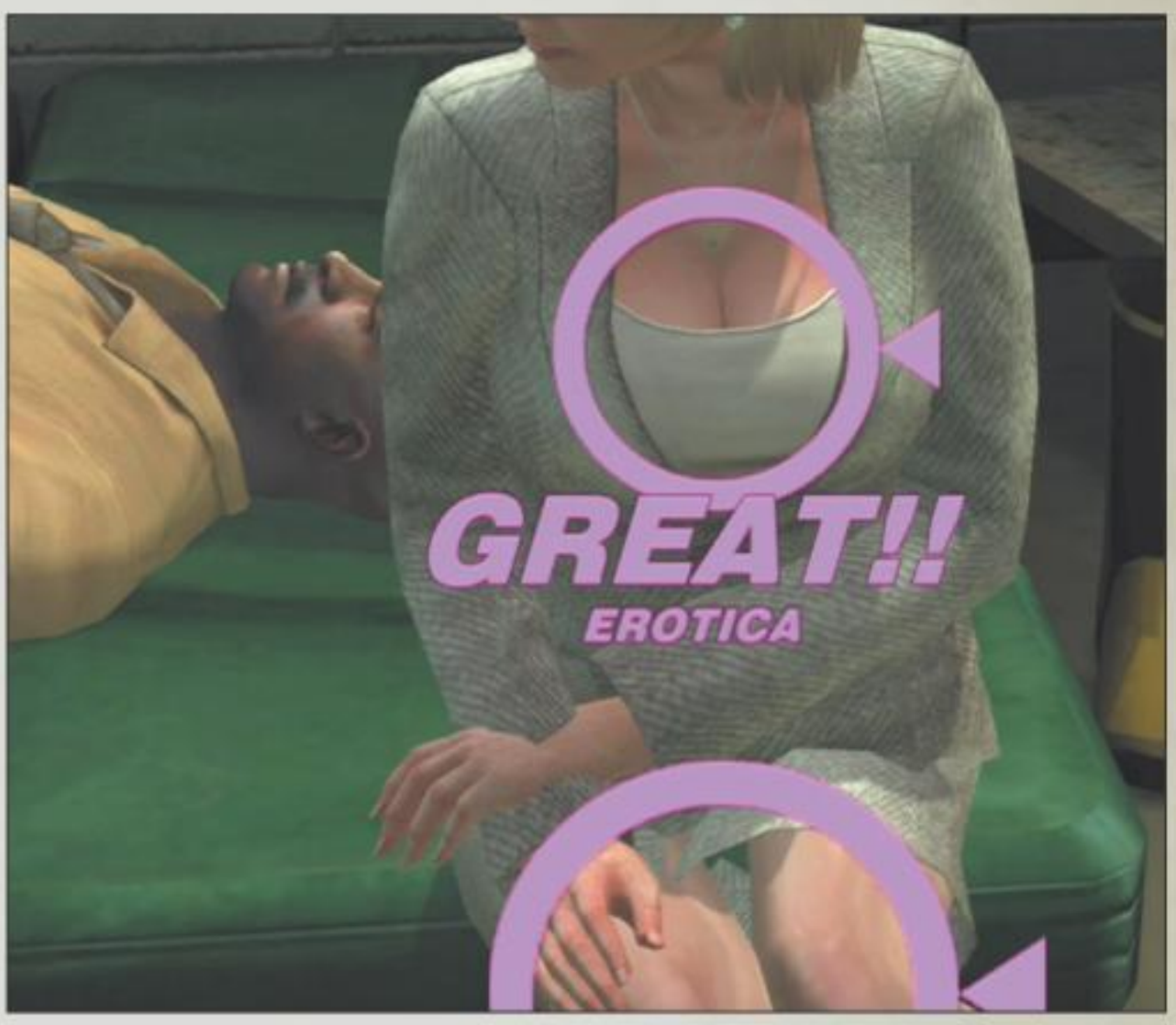
Умело выстроенные композиции «замахивающийся обрезком трубы мутант-громила» или «бегущий по потолку мутант-паук в карнавальной маске» приводили к росту здоровья главного героя Джека, увеличению количества носимого генетического материала и раздаче бесплатных плазмидов и гентоников. Нужно определенное мастерство и навыки игры в FPS, чтобы хладнокровно щелкнуть в анфас атакующего Большого Папочку.

В survival-экшене Dead Rising (2006, Capcom) фотограф Фрэнк Вест вознаграждался не только за смелость, но и за творческий подход к ремеслу. Помимо страшных, жестоких, смешных и драматических снимков, можно было делать эротические кадры, что привносило в мейнстримные видеоигры свободу, ранее доступную только в узкоспециальных хентай-симуляторах. При появлении NPC женского пола ресурс в 30 кадров исчерпывался очень быстро — приходилось бежать в фотоотдел за батарейками.

Темная сторона жизни фотокорреспондента в DR была представлена психопатом Кентом Свенсоном — папарацци в красном жилете. Он вызывает Фрэнка на фотодуэль и мечтает заснять точный момент превращения человека в зомби.

Конечно, герою игры необязательно быть профессиональным фотокором,

В Dead Rising 2: Case West все снимки расчлененных и пожираемых трупов делаются дешевой мыльницей и кривыми руками профессионального мотоциклиста.



До Dead Rising искусство эротической фотографии не практиковалось в играх без краснеющей японской школьницы на коробке.

чтобы взять в руки камеру: в аддоне Dead Rising 2: Case West мотоциклист Чак Грин щелкает мыльницей, Карл Джонсон из San Andreas увлекается любительским фото, камера помогает в решении пазлов Myst 4: Reve-lation; суть целой серии японских хорроров Fatal Frame заключается в умелом использовании фотоаппарата для борьбы с призраками.

Снимки врагов, объектов, NPC и декорации делаются представителями смежных с репортерской профессий, а проникновение в мир видеоигр нормальных смартфонов приводит к тому, что герои могут фотографировать все, всегда и везде.

В Silent Hill: Shattered Memories мы снимаем на телефон НЛО в бочках, футбольных воротах, небе, над статуями, в кронах деревьев, подземном гараже, аквариуме, полках магазина, туннеле, доке.

РЕВОЛЮЦИЯ НЕ БУДЕТ ПОКАЗАНА ПО ТЕЛЕВИЗОРУ

Видеожурналистикой в играх можно добиться разных любопытных эффектов. Как можно забыть Елену Фишер в **Uncharted: Drake's Fortune** (2007, **Naughty Dog**), не расстающуюся со своей камерой во время парашютных прыжков и поездки на водяном мотоцикле, но все-таки роняющую видеокамеру (учитывая передрягу, в которой она оказалась, это не удивительно).

В первой серии Uncharted Фишер ведет собственную передачу Discovered на кабельном телевидении (выступая в качестве ведущей, продюсера и оператора) и спонсирует приключения Натана Дрейка. В **Uncharted 2: Among Thieves** Елена — военный корреспондент, разгуливающий в сопровождении оператора по улицам Непала, ну а в **Uncharted 3: Drake's Deception** она уже известный спецкор в Йемене.

В одной из миссий Batman: Arkham City герой также спасает симпатичную тележурналистку Вики Вэйл от снайперов Джокера, а в Dead Rising 2 есть красотка Ребекка Чанг с Channel 6 Action News с микрофоном в руке. Вэйл и Чанг — редкие примеры симпатизирующих главным героям работников телевидения.

В подавляющем большинстве люди из голубых экранов настроены откровенно враждебно. Слабонервным лучше не смотреть новости в **Max Payne** или **inFamous**, не слушать репортажи самодовольного слига из **Abe's Exoddus**, передачи Фена Диглера из Beyond Good & Evil и Донни Вермиллиона из StarCraft 2.

Диктор службы межпланетных новостей Universal News Network Кэйт Локуэлл нейтрально относится к похождениям повстанцев Джима Рейнора и менее лояльна к императору Доминиона Арктуру Менгску, но, чтобы полностью одолеть цензуру и редакторскую правку Вермиллиона, Рэйнору приходится захватывать штаб-квартиру UNN.

Правда, даже среди засевших в виртуальном телевизоре злодеев встречаются настоящие журналисты. Репортер Тони Роудс канала **Channel 10 News** из **Condemned 2: Bloodshot** героически ведет прямой репортаж о собственном расчленении, а Кассандра Блэр и Уильям Франк из **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** рассказывают о самых страшных военных событиях.

СЛЕДСТВИЕ ВЕДЕТ РЕПОРТЕР

Классическая бумажная журналистика используется в древнейшем жанре видеоигр адвенчуре. Правда, разработчики квестов и околоквестовых survival horror смутно представляют себе журналистское расследование.

Реальные похождения Боба Вудворда и Карла Бернстейна, изучающих подробности Уотергейтского скандала для газеты «Вашингтон Пост», — прекрасный материал для вдумчивой логической игры. Герои на свой страх и риск аккуратно складывают политический пазл, ведущий к отставке Ричарда Никсона. Но вместо того, чтобы сопоставлять факты, искать достоверные источники информации и уговаривать людей поделиться сведениями для публикации, репортерши (репортеры мужского пола в квестах встречаются редко) принимают душ, шатаются по темным особнякам и попадают в руки кровожадных маньяков.

Мэдисон Пейдж из **Heavy Rain** (2010, **Quantic Dream**) и аддона **Heavy Rain Chroni-cles: The Taxidermist** — рекордсменка по количеству внезапных нападений со стороны серийных убийц. Стоит ей зайти в дом, как в нем обнаруживаются женские муляжи, свежий труп и Чучельник с бензопилой.

Только в основной игре Пейдж (в прошлом — военная корреспондентка из Ирака) может оказаться отравленной, препарированной, зарезанной, задохнуться от дыма, сгореть заживо, выпасть из окна, погибнуть от взрыва канистры с бензином, быть застреленной и сброшенной с лестницы.

В **Broken Sword: The Shadow of the Templars** (1996, **Revolution Soft-ware**) со-

ЧЕТЫРЕ ПРОТОТИПА ИГРОВЫХ РЕПОРТЕРОВ

«Игромания» представляет вам ряд исторических личностей, не будь которых, компьютерные

Фрэнк Вест/Хантер Томпсон

Фотожурналист-фрилансер, снимавший войны, переживший зомби-эпидемию в городе Вилламет, Колорадо (Dead Rising), и написавший книгу-бестселлер об этих душераздирающих событиях, Фрэнк Вест кажется весьма неправдоподобным персонажем.

Но по сравнению с мескалиново-ЛСД-кокаиновой биографией изобретателя гонзо-журналистики Хантера Томпсона (Пуэрто-Рико, год жизни с лос-анджелесскими байкерами, «Страх и отвращение в Лас-Вегасе») бытие Фрэнка тускло и заурядно.

Явно подражая Томпсону (тоже, кстати, проживавшему в Колорадо), Вест отправляется в Форчун-Сити, Невада, где в поисках собственного страха и отвращения переодевается рестлером и крушит зомби в Dead Rising 2: Off the Record.

Ребекка Чанг/Билл Стюарт

В финале Dead Rising 2 тележурналистка Ребекка Чанг без всякого предупреждения оказывается застреленной охранником Рэймондом Салливаном. Внезапность и брутальность эпизода заставляет вспомнить реальное убийство репортера канала ABC Билла Стюарта в Никарагуа в июне 1979 года. В разгар гражданской войны между диктатором Анастасио Сомоса Дебайле и революционным движением сандинистов микроавтобус с корреспондентами был остановлен на чекпойнте правительственных войск в Манагуа.

Молодой лейтенант Национальной гвардии уложил размахивающего белым флагом Стюарта на землю и спокойно выстрелил ему в затылок, пока оператор Джек Кларк снимал все это на пленку. Репортаж тем же вечером начали крутить по всем мировым каналам, что в итоге привело к падению режима Сомосы.

стоялась наша первая встреча с французской журналисткой Николь Коллар, работающей на газету La Liberty. Работа Николь не играет особой роли в сюжете, ее главная функция — оказаться похищенной в нужный момент, чтобы Джорджу Стоббарту было чем заняться. В вышедшем в 2009-м ремейке **The Director's Cut** профессии Коллар посвящена дополнительная главка.

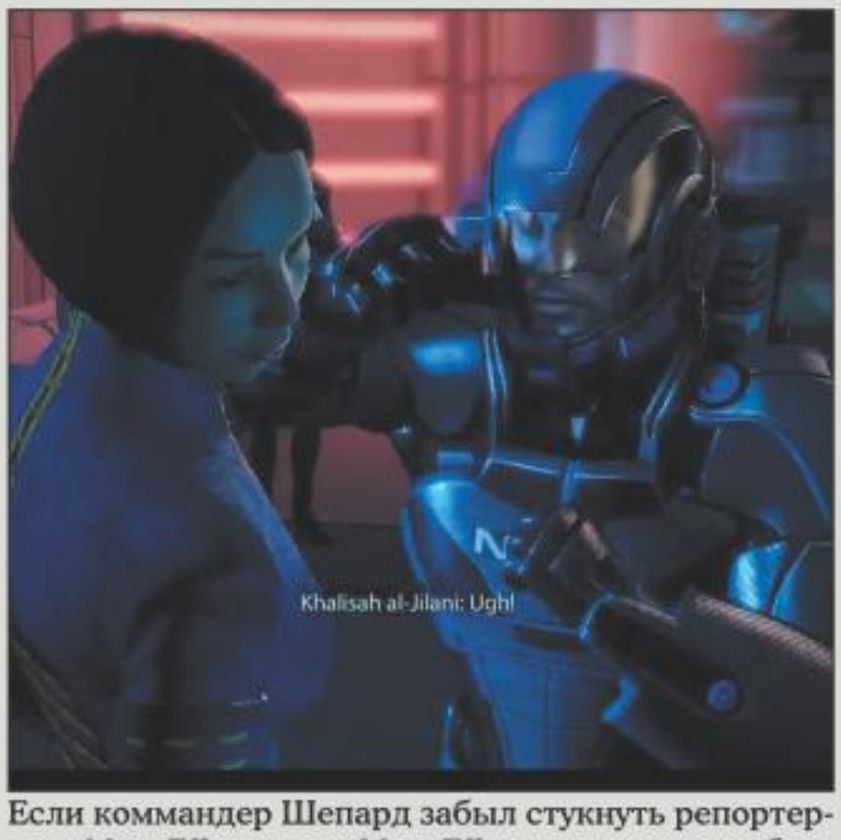
В **Broken Sword 2: The Smoking Mirror** (1997) Николь похищают в самом начале (трудно собирать материал для статьи об артефактах цивилизации майя с отравленным дротиком в шее), а потом она проводит большую часть игры, умирая от укуса ядовитой змеи. В **Broken Sword: The Sleeping Dragon** (2003) Николь допрашивают под дулом пистолета, а в **Broken Sword: The Angel of Death** (2006) она считается убитой.

В классических квестах Роберты Уильямс **The Colonel's Bequest** (1989, **Sierra On-Line**) и **The Dagger of Amon Ra** (1992) фигурирует Лара Боу — начинающая журналистка, закончившая Тулейнский университет Луизианы в Новом Орлеане.

The Dagger of Amon Ra начинается как настоящий симулятор молодого репортера: действие разворачивается в 20-е годы прошлого века в Нью-Йорке, где одна из крупных газет поручает юной сотруднице написать репортаж о выставке египетских реликвий. После того, как в саркофаге находят труп спонсировавшего выставку мецената, из журналистского симулятора The Dagger of Amon Ra превращается в детектив.

В квесте **Ripper** (1996, Take-Two Interactive Software) в Нью-Йорке ближайшего будущего репортер Virtual Herald

Обычно компрометирующие фотографии ведут к разводу знаменитостей или отставке конгрессмена, но в Beyond Good & Evil итогом фотосессий Джейд становится революция.



Если коммандер Шепард забыл стукнуть репортершу в Mass Effect 1, то в Mass Effect 2 он не только бьет аль-Джилани в глаз, но и вслух сожалеет об упущенной в первой части возможности.

игры так и остались бы без светил фото-, теле-, печатной и радиожурналистики.

Лара Боу/Клара Боу

Прямым прототипом Лары Боу из квестовой дилогии Sierra является почти полная тезка Клара Боу — легендарная актриса немого (а потом и звукового) кино. Клара специализировалась на образе феминистки в короткой юбке и лихо заломленной на затылок шляпке — так называемой флапперши, но среди сыгранных Боу героинь нет ни одной журналистки.

Первая настоящая репортерша появилась в массовой культуре США в 1928-м (спустя два года после событий The Dagger of Amon Ra) в бродвейской пьесе «Первая полоса»: Хильди Джонсон из чикагской газеты Examiner, спасающая несправедливо обвиненного человека от смертной казни. В самой известной экранизации, «Его девушка Пятница» 1940 года, Хильди играет Розалинд Расселл.

Лазло Джонс/Лазло Джонс

Реальная жизнь нью-йоркского диджея Лазло Джонса не столь разнообразна, как судьба его двойника из вселенной Grand Theft Auto: его не выгоняли со станции V-Rock в 1980-х (GTA: Vice City), он не терял работу на станции Chatterbox FM в 2000-х (GTA 3) и не имеет приводов в полицию за эксгибиционизм.

Но настоящее радиошоу Лазло (изгнанное со всех официальных радиоволн The Lazlow Show, нынче доступное в интернет-трансляциях на сайте ***lazlow.com***) очень напоминает Integrity 2.0 по стилю и содержанию. Приглашенные звезды у реального Лазло помельче, чем у вымышленного (в основном это второразрядные комики из телешоу Saturday Night Live), но в жизни, как и в игре, передачу обожают компьютерные гики и ненавидят подруги главного героя.

Джейк Квинлан идет по следу виртуального Джека-потрошителя, а в **Urban Runner** (1996, **Coktel Vision**) американский журналист Макс собирает материал для статьи из жизни европейских торговцев наркотиками в Париже.

В **The Dig** (1995, LucasArts) в штате команды шаттла «Атлантис» числится Мэгги Роббинс — журналистка и эксперт по лингвистике. От Мэгги-журналиста толку никакого, зато как лингвист она переводит речь воскрешенного из мертвых пришельца на пустынной планете Кокит, куда ее группу ненароком закинул превратившийся в инопланетный звездолет гигантский астероид Аттила.

Поскольку вопросы беспристрастности и объективности подачи информации, журналистской этики и свободы прессы в квестах не поднимаются в принципе, проще и честнее сделать героя репортером здорового таблоида. Зак Маккракен из Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988, LucasFilm Games) работал в желтой газете The National Inquisitor и мечтал о Пулитцеровской премии, но писал о туристах, подвергшихся нападению двухголовой белки.

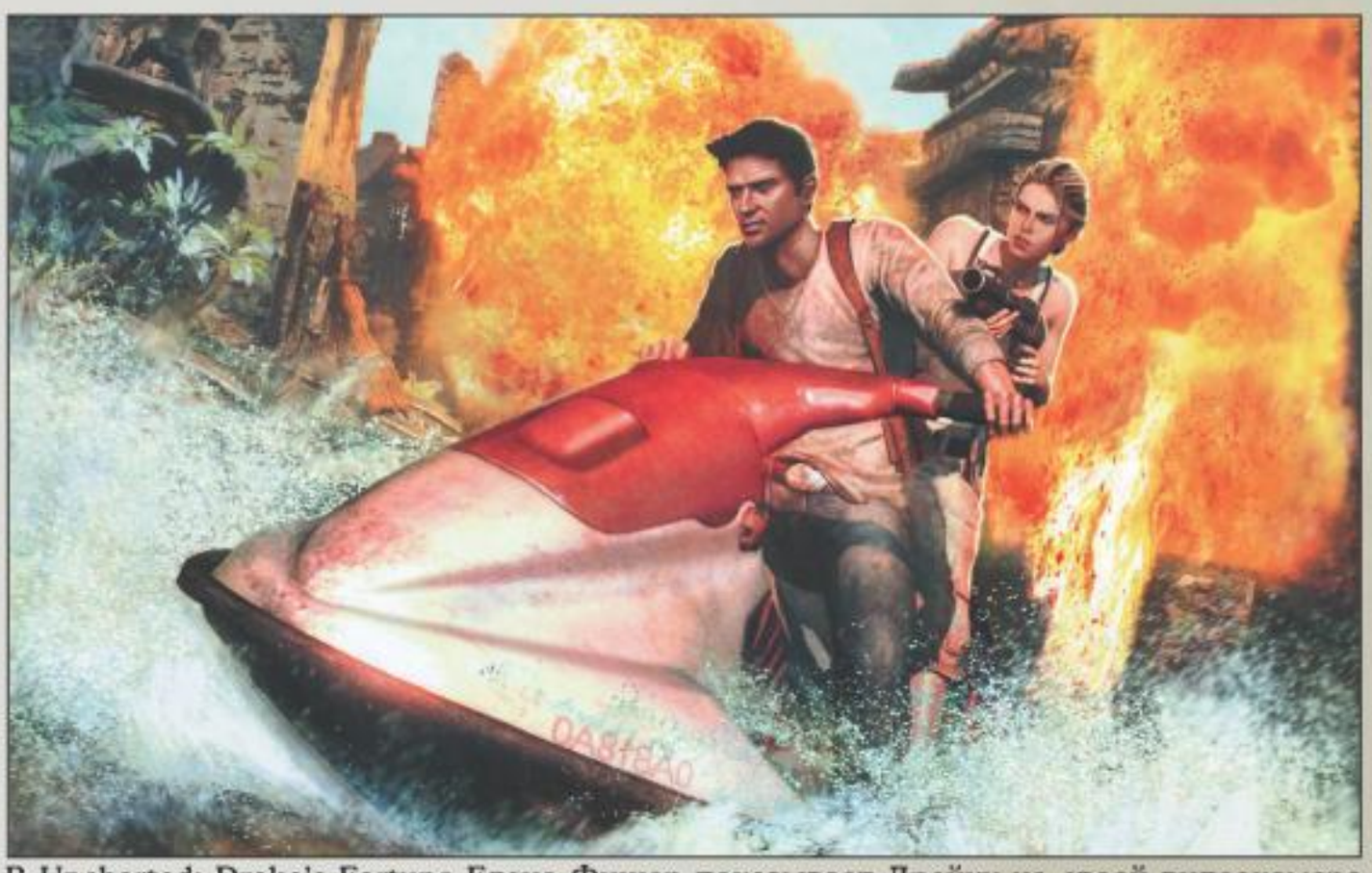
Сюжет Zak McKra-cken — самый журналистский из всех упомянутых квестов. Это совершенно стандартная таблоидная история про угодивших на другую планету студенток Йельского университета, инопланетян, оглупляющих человечество при помощи помех в телефонных сигналах, египетские пирамиды, шаманов, Стоунхендж, гигантское лицо на Марсе, Бермудский треугольник и Элвиса Пресли.

■ ■ ■

Современная реальность приходит в компьютерные игры — главные герои начали обзаводиться камерами в телефонах. В реальном мире блогинг повсеместно теснит профессиональную журналистику. В видеоиграх появился NPC-блогер, The Celebinator из аддона **Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony**, срисованный с лос-анджелесского сетевого сплетника Переса Хилтона. Тайна профессии в игре раскрыта полностью: пока не побьют, блогер пишет правду про знаменитостей; а когда побьют, начинает писать гадости о Статуе Счастья.

В новой волне журналистских игр мы будем все реже встречать теле- и фотокорреспондентов и все чаще YouTube-видео и фотостены в социальных сетях. Вслед за Элизой Кассан все репортеры в студиях станут дважды виртуальными, веб-сайты заменят газеты, на смену номерным станциям придет интернет-радио.

Но суть фокуса не изменится: нам рассказывают о последних новостях несуществующего мира, который с каждым репортажем, блогом и фотографией становится немного реальнее. ■



В Uncharted: Drake's Fortune Елена Фишер показывает Дрейку на своей видеокамере пропущенные им сегменты сюжета.

БИТВА ПЛАНШЕТОВ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ iPAD, ANDROID И WINDOWS 8

У входа в клуб висит объявление: «Торжественная церемония присуждения титула «Лучший планшетник 2012 года».
Ведущий: Дорогие гости, добро пожаловать в наш клуб! Сегодня мы проведем церемонию награждения лучшего планшетника этого года. Жюри предстояло сделать сложный выбор. С одной стороны, на это звание претендует iPad 3 от Apple, но ему противостоит целая армия устройств, объединенных операционной системой Android, которая завоевывает все большее уважение как среди пользователей, так и среди производителей планшетов.
(выкрики в толпе: «Стив Джобс жив!», «iPad — лучший!», «Apple, вперед!», «Android, Android рулит!!!», «Какой еще Android? Я тебе сейчас глаза вырву!», «А-а-а!!! Хулиганы зрения лиш...», «Народ, тут два глаза лежат, не поскользнитесь!»)
Ведущий: Итак, посмотрим, что же решило наше беспристрастное жюри... Android или iPad? iPad или Android? Такое ощущение, что «Оскара» вручаем!
(смех в толпе, женский визг: «Ой, тут глаза чьи-то!»)
Ведущий: Итак, победителем становится (распечатывает конверт)… становится победителем (все еще распечатывает конверт)… победи-и-ителем стано-о-овится... (толпа замерла в предвкушении)
Ведущий: Победителем становится Windows 8!
(толпа в шоке… ведущий в шоке, растерянно оглядывается за кулисы… из-за кулис слышно хихиканье Билла Гейтса и Стива Балмера)
Одинокий дрожащий голос в толпе: «Измена! Это измена!»

Тот самый Newspad из «Космической одиссеи 2001 года». Как видим, люди уже в 1968-м точно знали, когда именно планшетники будут востребованы чаще всего.

Шутки шутками, но для рынка планшетников 2012 год действительно станет революционным: к уютному боданию двух заклятых врагов, iPad и Android, присоединяется незваный гость — Windows 8. Броневиков на улицах и перестрелок на баррикадах не ожидается, зато горячие споры между сторонниками белых, красных и зеленых начинают разгораться уже сейчас.

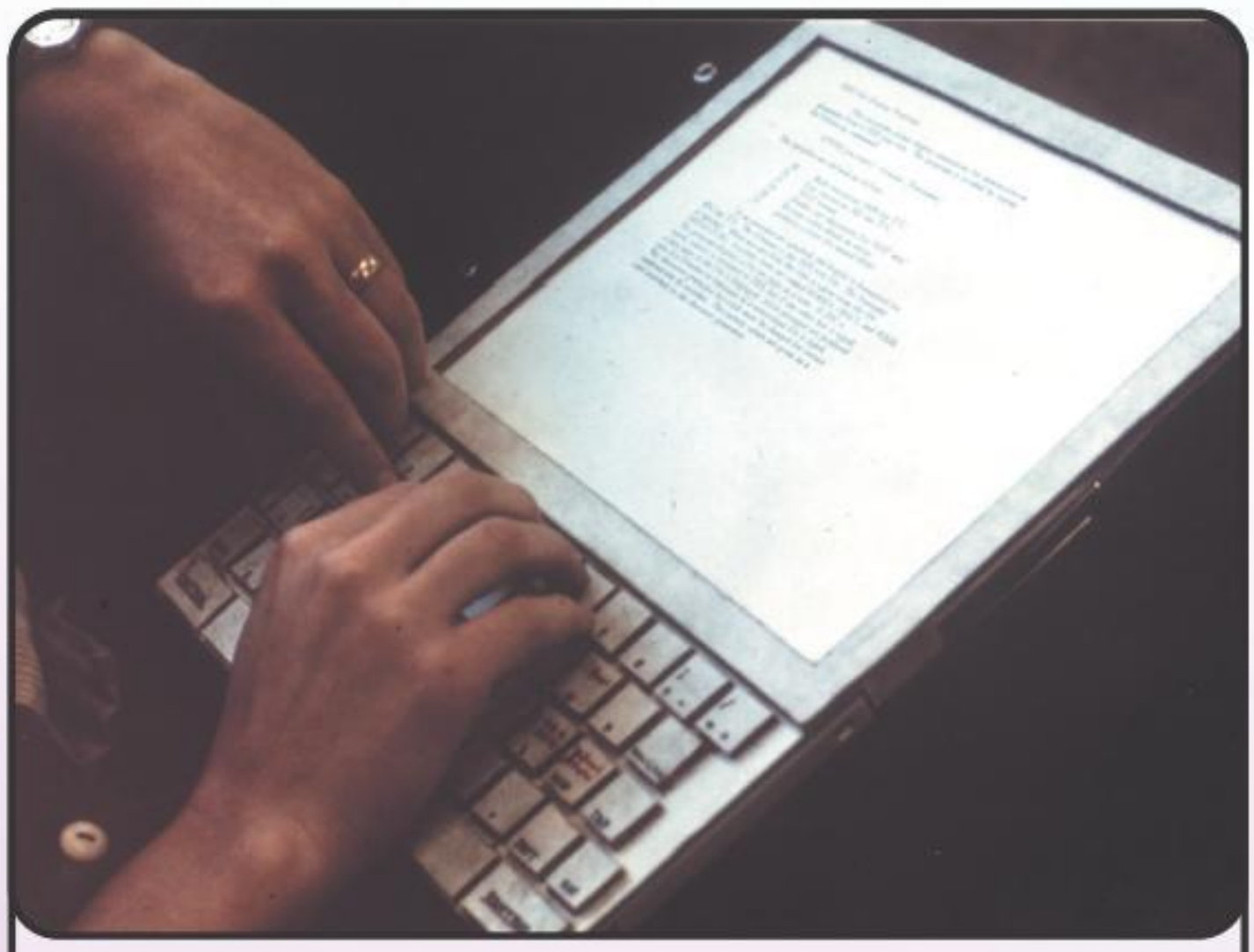
Специалисты предпочитают соблюдать нейтралитет, что еще больше добавляет масла в огонь. Ну а мы все-таки попытаемся разобраться в этом сложном вопросе. Потому что борьба начинается не на пустом месте: все армии давно собраны, штыки начищены, барабаны выбивают ритм то ли ламбады, то ли макарены — в общем, обстановка самая боевая. Остается лишь сделать ставку на победителя, чем мы сейчас и займемся.

Акт первый,
подготовительно-распорядительный

Если ничего не можете сделать — расслабьтесь и получайте удовольствие

Идея планшета появилась очень давно, как минимум в 60-х годах прошлого века, а то и раньше. В реальном мире люди все еще пользовались гигантскими транзисторными компьютерами, занимавшими целую комнату, а команда звездолета «Энтерпрайз» первого состава уже расхаживала с устройствами под названием PADD — Personal Access Display Device. Правда, сделано оно было довольно грубовато. В знаменитом фильме Стэнли Кубрика «Космическая одиссея 2001 года» (1968) астронавты уже смотрят за завтраком видеоновости, используя вполне приличный планшетник Newspad.

После этого планшеты появлялись в кино многократно, а инженеры не раз приду-



Первые из первых

В 1968 году американский ученый Алан Кей придумал идею обучающего компьютера в виде планшета под названием Dynabook. Позже эти идеи были положены в основу компьютера Xerox Alto, который даже называли «прототипом Dynabook». Именно на Xerox Alto был создан первый графический интерфейс пользователя: окна, иконки, управление с помощью мыши и прочее. Мыши, кстати, были трехкнопочные, но кнопки располагались не в ряд, а вертикально, друг за другом. Затем идею интерфейса украла Apple, а работавшая вместе с Apple компания Microsoft посчитала не зазорным украсть его еще раз... Так что, как это ни парадоксально, в основе современного мыше-кнопочно-оконного интерфейса лежит идея планшета.

Карманный компьютер Apple Newton действительно очень походил на iPhone.

Настоящий раритет: самый первый PADD из первого сезона «Звездного пути». Выглядит страшновато.

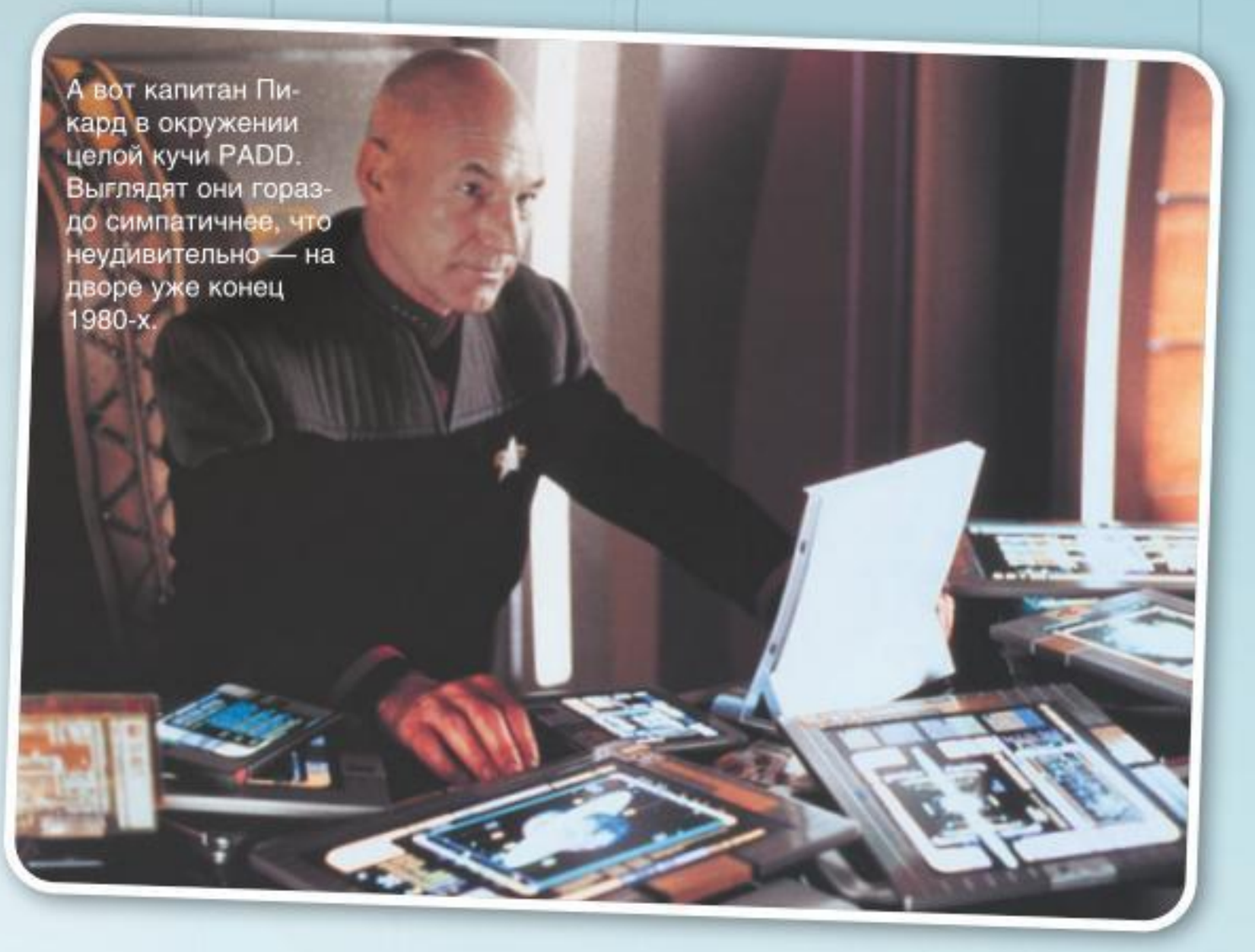
мывали концепт-модели реальных устройств. Возможно, именно популярность идеи «живого экрана» и стала причиной того, что планшетные компьютеры появились гораздо раньше, чем того ожидал рынок. Кто был первым? Сложно сказать, но Apple была если и не первой, то одной из первых. Ее карманный компьютер под названием Apple MessagePad (более известный как Apple Newton) вышел в 1993 году. У него не было клавиатуры, управлялся Newton стилусом, работал на процессоре ARM и страшно походил на iPhone. Карманные компьютеры девяностых годов не стали особо популярными — уж слишком дорогими, большими и неудобными они были.

Расцвет КПК начался в начале XXI века, но в любом случае долго они не продержались, где-то с 2005 года начав сходить со сцены, не выдержав конкуренции со смартфонами. Это был уже второй фальстарт. Третий состоялся примерно в то же время: в 2002-м Microsoft представила операционную систему Tablet PC для планшетных ПК. Но технологии тогда еще были не готовы для массового рынка, у производителей получались этакие ноутбуки весом в пару килограммов, только без клавиатуры (а то и с ней, но запрятанной черт знает куда), которые ничем не напоминали те элегантные устройства, которые мы знаем сейчас.

Именно тогда, в 2002 году, Стиву Джобсу пришла идея сделать iPad. Причиной, если можно так выразиться, стал разработчик Microsoft, женатый на одной из подруг жены Джобса. На вечеринках этот парень все время рассказывал о создаваемой им операционке Tablet PC, даже агитировал Джобса купить на нее лицензию. Джобса это раздражало. Но еще больше это бесило Билла Гейтса — он не без оснований опасался конкуренции со стороны Apple.

В результате случилось именно то, чего он больше всего боялся. Уставший от домогательств разработчика Microsoft Джобс пришел домой и, наверное, сказал себе: «Черт бы его подрал. Я ему покажу, как нужно делать настоящие планшетники». На следующий день он уже давал команде задание сделать планшетный ПК без стилуса, с сенсорным экраном и специальным интерфейсом. А затем, как все знают, передумал и решил сделать сначала телефон, обеспечивший расцвет компании. И только в 2010 году дело дошло до планшетника, взорвавшего рынок во второй раз и сделавший Apple самой дорогой компанией мира.

Успех iPad был в том, что он не пытался бороться с проблемами, он просто не имел с ними ничего общего. Он не пытался использовать традиционные операционные системы, отказался от процессоров Intel и AMD,


А вот капитан Пикард в окружении целой кучи PADD. Выглядят они гораздо симпатичнее, что неудивительно — на дворе уже конец 1980-х.

не пытался заменить чем-то мышку и клавиатуру. Но именно поэтому заряда его аккумуляторов хватало на целый день работы, а управление пальцем было удобным и естественным. Проблемы, безусловно, были, но на фоне достоинств их почти не замечали.

В течение полугода у iPad практически не было конкурентов. Apple застала всех со спущенными штанами: пока все напряженно вымучивали из себя идеи новых консолей, новых форматов ноутбуков и строили коварные планы создания «убийцы айфона», Apple довела до ума «новинку» десятилетней давности, на которую все давно махнули рукой, и создала новый рынок. Единственной, кто смог предложить хоть какую-то альтернативу, стала компания Google. Ее Android был аналогом iOS, создавался для смартфонов с сенсорным экраном, так что худо-бедно смог заработать и на планшетах. Google четко осознавала, что если начнет гнуть пальцы и ставить условия (выражаясь научным языком — создаст проприетарную ОС), то производители пошлют ее куда подальше.

Поэтому Android была призвана угодить сразу всем — и прежде всего производителям железа: делайте что хотите, только делайте. И почти все, хотевшие сорвать свой куш с «планшетного бума», выбрали Android. Та же тактика была выбрана и с создателями программ, что наполнило платформу множеством приложений. Да, у такого подхода были и недостатки. В Android Market развелось столько мусора, что найти что-то полезное стало проблематично, а порой среди программ можно было наткнуться на обыкновенные вирусы.

Но все эти проблемы Google благоразумно оставила на потом и не прогадала: к 2012 году все альтернативы iOS и Android (а их было немало — webOS, MeeGo и QNX и прочие) или получили мизерную долю рынка, или вовсе сошли с дистанции. Может показаться, что iOS и Android — это двадцатиметровые, трехголовые, огнедышащие псы-церберы, охраняющие вход в подземное Планшетное царство и разрывающие на куски всех, кто осмелится приблизиться к таинствам планшетного бизнеса. Но на самом деле...

На самом деле есть серьезные основания полагать, что в сегменте планшетов сражение iOS и Android — это вовсе не битва двух Годзилл посреди небоскребов Токио, а лишь умилительная возня двух котят в картонной коробке.

Акт второй,
шведско-семейный
Третьим будешь?

Казалось бы, идея успеха iPad была очевидна: создаем толстый iPhone (та же ОС, тот же процессор) и гребем деньги экскаваторами. На самом деле Джобс намеревался использовать процессор Intel Atom — сам глава Intel Пол Отеллини возвел его на высокую гору и посулил все царства земные в обмен на согласие использовать их процессор. Но советник Джобса, опытный инженер Тони Фаделл, отстаивал идею процессора ARM, использовавшегося в iPhone.

Только пригрозив, что уволится, Фаделл заставил Джобса поверить в серьезность своих слов. «Ладно, ладно... Я не собираюсь спорить со своими лучшими специалистами», — сказал Джобс. Из этой поучительной истории можно сделать один вывод: Стив Джобс считал, что планшет может стать успешным без процессора ARM и без совместимости с программами для iPhone. Он был не прав? Возможно. Но также возможно, что он просто хорошо предвидел будущее и понимал, что компромиссы на старте усложнят жизнь.

Да, взяв от iPhone все самое лучшее, iPad обеспечил себе отличный старт. Но планшеты и мобильники — это разные устройства. Мобильники ограничены своими размерами и предназначены для общения, а для планшетов одна дорога — повышение функциональности и последующая битва с нетбуками, ультрабуками и прочими клавиатурными форматами. И для этого сражения iOS не годится. Нужна полноценная операционная система — Mac OS, на которой работают серьезные компьютеры и ноутбуки Apple. С выходом Mac OS X 10.7 2 стартовала программа по «мобилизации» настольной операционки. Началось слияние интерфейсов Mac OS и iOS, объединение сервисов, добавлена синхронизация с iOS-устройствами через iCloud, появилась возможность запускать на Mac OS программы с iPhone и iPad...

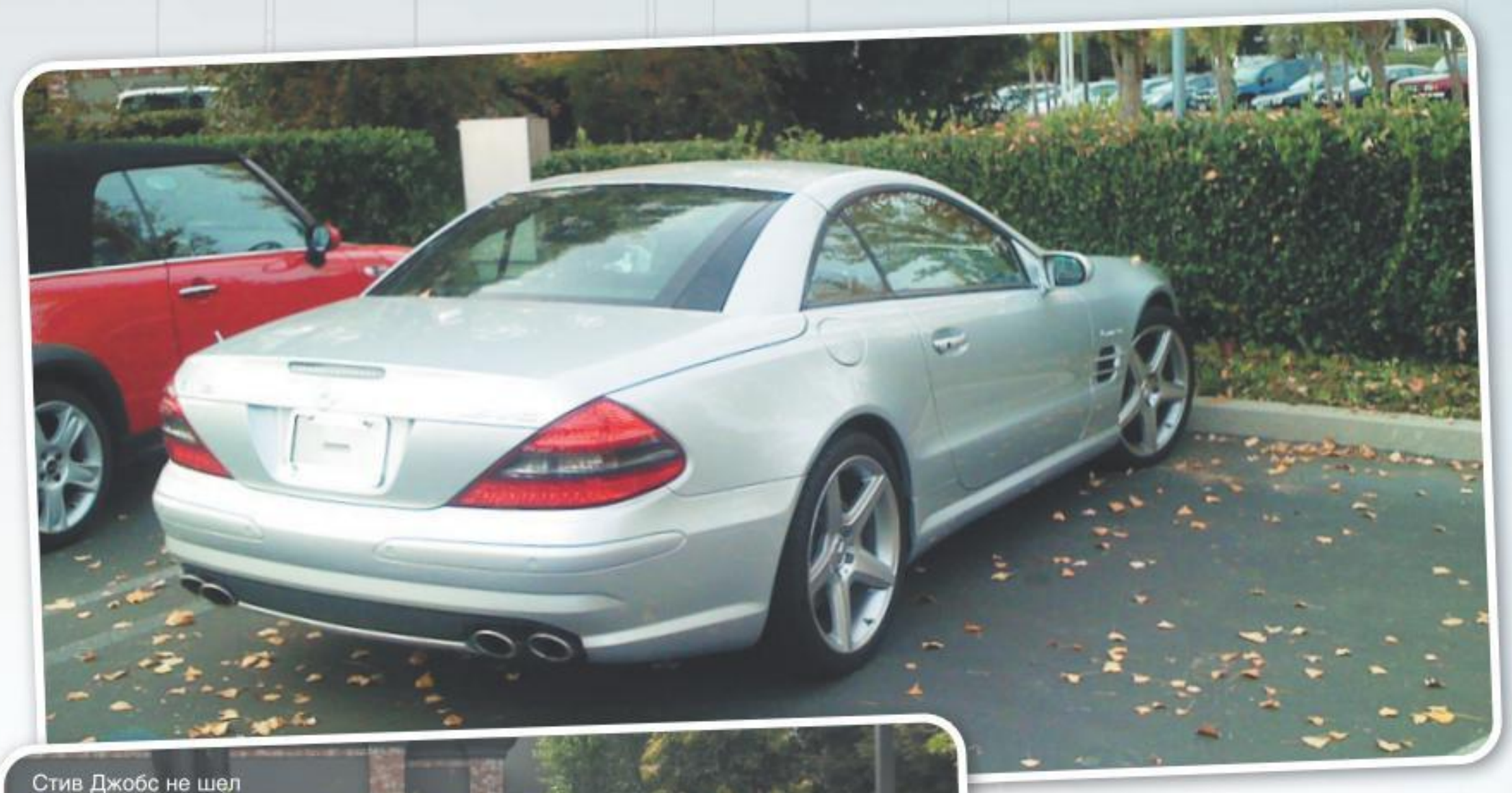
Вы, наверное, уже догадались, о чем пойдет речь. Все, что делает Apple со своей Mac OS, очень походит на то, что делает Microsoft с Windows 8, превращая настольную ОС в некое подобие мобильной, сохраняя при этом прежнюю функциональность и совместимость с огромным ассортиментом программ. Пропустив первую волну планшетного бума, Microsoft угадала их дальнейшее развитие и подготовила упреждающий удар.

Пока Apple и Google снимают сливки, создавая планшеты первого поколения, редмондский гигант полным ходом готовит войска к сражению за планшеты второго поколения, для которых схема «процессор ARM + мобильная ОС» уже не будет гарантировать победу. Почему? Слишком молодой и слишком быстро растущий рынок планшетов чем-то напоминает рынок ПК, каким он был лет 15-20 назад. Каждый год новая революция, мощности растут не по дням, а по часам, гонка гигагерц и гигабайт, пользователи требуют новых возможностей. И победителем гонки становится тот, кто предложит больше всего.

Акт третий,
революционно-краснознаменный
Когда верхи еще могут, но низы уже не хотят

Многие считают, что все надежды на успех Windows 8 в планшетном сегменте связаны с поддержкой ARM. Позвольте рассеять это заблуждение: в настоящий момент главным преимуществом процессоров ARM является не столько выдающаяся энергоэффективность, сколько их низкая цена. Плюс к этому ARM-версия Windows 8 не будет поддерживать старые программы (написанные в среде Win32 и .NET), поэтому для нее придется писать новые, в кросс-платформенной среде WinRT (так называемые «программы в стиле Metro»). Предсказать судьбу Windows-планшетов на ARM сложно, возможно, они займут нишу бюджетных решений, ну а их популярность будет зависеть от грамотной политики Microsoft.

Поэтому в данной статье мы рассматриваем только стандартную Windows 8, работающую на процессорах архитектуры x86. Если почитать разнообразные статьи, можно услышать о x86-процессорах очень мно-



Стив Джобс не шел против моды, он создавал ее. Частью его имиджа был серебристый Mercedes SL 55 AMG без номеров. Как? Взятки? Знакомства? Вовсе нет. По закону свежекупленную машину нужно было зарегистрировать в течение полугода. Джобс каждые полгода менял машину на новую, точную копию прежней.

го нехорошего. И действительно, пока они проигрывают ARM по энергоэффективности и — что крайне важно для планшетов — по цене. Ведь конкурировать-то приходится не абы с кем, а с айпадами стоимостью в 500 баксов, которые при столь демократичной стоимости имеют наглость быть окруженными ореолом элитарности. Впрочем, на практике все оказывается не так худо.

Рассмотрим дешевый планшет MSI WindPad 110W на базе Windows 7, вышедший прошлым летом. Младшая модель стоит $500, имеет отличный дисплей на матрице IPS, двухъядерный процессор AMD Z-01 с интегрированным видеоядром AMD Radeon HD 6250, 2 Гб оперативной памяти и SSD на 16 Гб (слот для карт памяти позволяет задешево расширить место для хранения файлов). Планшет достаточно мощный, на нем можно играть в Call of Duty: Modern Warfare 2 и другие не слишком требовательные игры. При подключении мышки и клавиатуры способен полноценно заменить ноутбук (благодаря SSD «тяжелые» программы типа AutoCAD и Photoshop работают чуть ли не быстрее, чем на настольных компьютерах).

К сожалению, даже под умеренной нагрузкой время работы этого чуда составляет около 3-4 часов, а в режиме экономии энергии (когда планшет используют в качестве «читалки») — около шести часов. Казалось бы, можно сразу в морг, но... Владельцы планшета сообщают, что установка бета-версии Windows 8 позволила увеличить время работы (точных замеров, увы, нет), а производители процессоров готовят к выпуску более экономичные модели. Стоит учесть и психологический фактор, ведь с определенного момента время автономности перестает играть существенную роль. Большинству пользователей не так уж важно, будет ли планшет работать пятнадцать часов или только восемь, — хватает на день, и ладно. Тот же MSI WindPad 110W уже обзавелся небольшим кружком фанатов, нахваливающих его возможности сверх всякой меры. А это значит, что удачные и дешевые планшеты на базе x86 делать можно уже сейчас, а если подтянуть им время автономной работы, поставить новую ОС и не поскупиться на мощную рекламную кампанию (а это половина успеха, если не больше), то получится настоящий хит.

Наиболее популярным «сердцем» для первых планшетов на Windows 8, надо полагать, станут процессоры Hondo от компании AMD. Они выйдут в этом году и будут иметь максимальное энергопотребление на уровне 4,5 Вт, что довольно много (его предшественник, установленный в MSI WindPad 110W процессор AMD Z-01, потребляет 5,9 Вт). Но уже в будущем году компания планирует выпустить процессоры Temash с энергопотреблением менее 2 Вт.

Что касается Intel, то там и без того неплохо зарабатывают, поэтому особо ретивого участия в гонке технологий от них ожидать не приходится. Плюс руководство компании активно носится с идеей ультрабуков (хорошая идея: автор уже лет пять как недоумевает, зачем ноутбукам дисководы), украденной у Apple (на фоне слышны протестующие вопли пиарщиков Intel: «Все крадут идеи у Apple, а нам нельзя, да? Мы, типа, рыжие?»).

Акт четвертый,
добровольно-принудительный

Программы — это вам не где-то там, ими нужно заниматься!

Для успеха любой платформе нужны программы. Причем в первую очередь речь идет об играх. По статистике Apple, на iOS

Информация к размышлению

Заслуги Valve на поприще развития индустрии PC-игр просто неоценимы. Сервис Steam насчитывает 40 миллионов пользователей и результативно работает даже в самых сложных «пиратских» регионах, контролируя половину всех цифровых продаж игр для персоналок... Глава Valve Гейб Ньювелл считает, что причиной успеха стала их верность рынку персоналок. Все это время они не соблазнялись ни мобильными играми, ни социальными сетями, ни прочей «ерундой». «Если бы мы решили взять и свернуть со своего пути, чтобы освоить все эти и другие новомодные штучки, то сейчас уже наверняка обанкротились бы», — говорит Ньювелл. Тем не менее Valve нашла время, чтобы успешно освоить Mac OS. Перейдя с персоналок на Mac, активный пользователь Steam может с удивлением обнаружить, что многие купленные игры превосходно работают и на «яблочке». Пока Apple не пускает Steam на планшеты, но при смене операционной системы все может поменяться...

77% от всех продаж софта приходится именно на игры. Ближайший конкурент, сверхдорогие и очень популярные навигационные программы, набрали всего 8%, причем исключительно за счет своей дороговизны. У кого же из «большой тройки» дела с софтом обстоят лучше всего, у кого налажены наиболее крепкие связи с разработчиками? Ведь для создателей программ не важны преимущества и недостатки платформы. Им важны продажи, чтобы никто не мешал работать и не ставил дурацких условий, и еще чтобы программировать было полегче... Именно в таком порядке.

На данный момент пальму первенства по умению работать с производителями софта уверенно держит Apple со своим App Store. Некоторые компании сознательно предпочитают делать эксклюзивы, без какого-либо принуждения со стороны Apple (взять тот же Infinity Blade от Epic Games) — просто потому, что так выгоднее и проще. Это показатель. Благодаря строгому контролю на App Store царит порядок, нет мусора, есть средства для поиска нужных приложений, и это решающие факторы, несмотря на местами кособокий интерфейс. Но главным достижением Apple, пожалуй, является созданное ею сообщество пользователей — это люди, которые предпочитают покупать, а не пользоваться пиратскими версиями. Настоящая находка для любого разработчика!

В отличие от App Store, в Android Market царит полный хаос. Это сознательная политика Google. Аналитики соглашаются, что на первом этапе развития платформы количество гораздо важнее качества. Сейчас на Android Market начали наводить порядок, запустили сервис автоматической проверки загружаемых приложений, но это лишь поможет избавиться от явно вредоносных программ с вирусами. Остаются трудности с поиском нужного софта, проблема мусора, и главное — средний уровень качества по-прежнему довольно низкий. Многие винят в этом слишком боязливых разработчиков. Мол, они испугались страшной «фрагментации», которая на деле яйца выеденного не стоит, боятся пиратства, сомневаются в платежеспособности пользователей... По большей части такие обвинения справедливы, хотя у создателей программ есть объективные причины сторониться этой платформы.

Взять хотя бы фрагментацию рынка. Что это вообще такое? Когда разработчик делает программу для iPad, ему нужно адаптировать ее под пару устройств и одну версию ОС. Когда разработчик делает программу для Android, ему приходится иметь дело с десятками, а то и сотнями различных платформ — разные разрешения экрана, разная «начинка», разная производительность, разные версии ОС. Пользователям кажется, что проблема надуманна и что большая часть Android-устройств производится по трем-четырем стандартам, на которые и нужно ориентироваться. Узнать мнение пользователей всегда приятно, но вот сами разработчики думают иначе: прошлогоднее исследование компании Baird Research показало, что 86% производителей программ считают фрагментацию проблемой, причем больше половины всех опрошенных оценили проблему как «огромную» или «значительную». Признанным фактом является и то, что на Android Market трудно заработать; сама Google заявила о своем недовольстве медленным ростом продаж.

Акт пятый,
банно-прачечный

Поддай парку!

А что же может предложить разработчикам Windows 8? На первый взгляд — ничего. Магазин приложений Windows Store? Возможно, но, глядя на нынешний Games for Windows Live, находящийся на сайте ***xbox.com*** в разделе Xbox Live, хочется плакать и смеяться одновременно. В плане игр Microsoft давно махнула на Windows рукой

А вот еще один планшет 2006 года с сенсорным экраном — Samsung Q1.

(на заднем фоне раздаются протестующие вопли пиарщиков Microsoft, среди которых можно различить фразы: «Мы же вам Age of Empires Online дали, какого же рожна вам еще надо? И Fable 3 всего на полгода задержали!»). Главный враг Microsoft — это сама Microsoft, и если можно сделать что-то не так, то они это обязательно сделают, а следующие пять лет будут править ошибки. К счастью, на PC есть кому заниматься играми и без них.

Например, Valve. Кстати, некоторые игроки удивляются, почему Valve не занимается продажами игр для мобильных телефонов. Ответ прост: на iOS ее просто не пускают, а Android для Steam пока явно не созрел. Тем не менее Valve не зря выпустила мобильный клиент Steam, о котором так долго просили пользователи. Если уж мобильный рынок не идет к Steam, то сам Steam явится на мобильный рынок с черного хода — при помощи Windows 8. По умению налаживать связи с разработчиками Valve может дать фору самому App Store. Контроль качества у Steam еще более жесткий, так что откровенный трэш, собранный на коленке, туда просто не пройдет. И в то же время независимые студии буквально боготворят Valve.

На том же Xbox Live из разработчиков сначала вынимают душу кучей разных требований и ограничений, а затем требуют по сорок тысяч долларов за то, чтобы просто загрузить на сервис патч. Независимых же разработчиков вообще загнали в гетто, отделив от общего игрового магазина и никак не помогая с рекламой. А Steam стал отличным стартом для множества небольших проектов: здесь разработчикам помогают и рекламой, и с техподдержкой пользователей, устраивают совместные распродажи и прочие акции (как тут не вспомнить релиз Portal 2, сопровождавшийся грандиозной акцией Potato Sack в пользу игр от инди-студий). Так что с появлением первого планшета на Windows 8 там будет чудесный магазин, который не замедлит наполниться программами — поначалу играми, а там кто знает? Может быть, «пароварка» Гейба Ньювелла займется и неигровыми приложениями?!

Что касается проблемы фрагментации, то здесь ее быть не должно: одна ОС, никакой чехарды с версиями, никаких «фирменных» версий от производителей железа (как у Android), а также установка четких минимальных системных требований для планшетов. Если Apple контролирует абсолютно все, не давая покупателям выбора, а Google обеспечивает всем полную свободу на грани хаоса, то Microsoft предпочитает не бросаться в крайности. С одной стороны, полностью закрытая операционная система, с другой — большой выбор устройств от разных производителей.

Говоря о Windows 8, трудно удержаться и не записать в плюсы огромную библиотеку софта: офисные, профессиональные приложения, куча игр. Встроенные средства позволяют запускать приложения, созданные для прежних версий ОС, а куча различных эмуляторов расширяют ассортимент программ до невообразимых пределов. Конечно, возможность подключения мыши и клавиатуры противоречит идее планшета, а новые требования к интерфейсу требуют новых программ, но согласитесь, что лишняя возможность — это всегда хорошо. Кроме этого, производители планшетов наверняка проявят инициативу и позаботятся о дополнительных элементах управления — например, на упомянутом выше MSI WindPad 110W присутствует мини-трекпад.

Акт шестой,
заключительный

Трое в подлодке, не считая собаки

Как бы парадоксально это ни прозвучало, но меньше всего шансов у наиболее бурно развивающегося рынка Android-устройств (спокойное замечание от пиарщиков Google: «Знаете, что такое интернет? Знаете, да? Так вот, туда можете больше не заходить. Там вам будут сильно не рады»). У Google была отличная фора по времени, и они отлично ее использовали, заняв единственно возможную нишу свободной и бесплатной ОС. Но сейчас эта свобода лишь мешает, отпугивая серьезных разработчиков ПО. Google это понимает и принимает все меры, чтобы упрочить свой контроль над разношерстной толпой Android-устройств и навести порядок в Android Market. Так что сильная сторона Google — это сама Google, жесткая и умная компания, которая четко знает, что нужно для успеха, просчитывающая свои шаги на два хода вперед.

Тем не менее шансов мало. Google уже сейчас сделала невозможное, вклинившись в созданный Apple рынок и сумев добиться неслыханного успеха. Она прыгнула выше головы, но чтобы прыгнуть еще выше — нужна крепкая опора, а сейчас Google, фигурально выражаясь, висит в воздухе. В первую очередь речь идет об отсутствии большой и сложной операционной системы, об отсутствии связей с серьезными разработчиками.

Android может удовлетворить потребности тех, кто хочет использовать планшет как читалку и средство для просмотра фильмов. Но если конкуренты предложат за те же деньги полноценный заменитель ноутбука, выбор покупателей будет очевиден. Конечно, Google ведет усиленную работу над очень интересной и инновационной операционной системой Google Chrome, но конкуренты разрабатывают свои настольные ОС более четверти столетия.

У Android все шансы удержаться на рынке, особенно если произойдет разделение на «элитные» планшеты стоимостью в $1000 и бюджетные решения за $400-500. Шансы есть, просто в предстоящей битве им придется тяжелее всех. Так что ставим их на третье место. А вот кого поставить на второе? Прежде чем ответить на этот вопрос, позвольте сделать небольшое лирическое отступление. Лет тридцать назад Стив Джобс накричал на Гейтса, поставив ему в вину то, что Windows украла идею графического интерфейса у Mac OS, на что Гейтс логично ответил, что они оба стырили ее у Xerox Alto. И хотя этот случай не помешал их дружбе, Mac OS и Windows соперничали между собой всегда. Печально, но только после смерти Джобса Mac OS подошла вплотную к тому, чтобы догнать ушедшую далеко вперед Windows.

Да-да, все верно. Незначительная на первый взгляд битва планшетов вполне может закончиться переделом рынка домашних операционных систем, где лидерство Windows пока что неоспоримо. Впервые за последние четверть столетия Microsoft находится в столь уязвимом положении: есть рынок железа, с освоением которого она опоздала и который грозит оттяпать хороший кусок от рынка ноутбуков. Плюс к это-

Сейчас уже и не вспоминают, что до планшетов был бум нетбуков. Правда, недолго. Потому что iPad похоронил их живьем в самом расцвете сил.

му в сознании массового потребителя происходит ломка, он понимает, что Windows — это не единственный выбор. И даже разработчики игр все чаще в списке платформ указывают «PC, Mac». Потому что доходность Mac-рынка из-за малого распространения пиратства растет непропорционально его размерам.

Летом прошлого года Mac OS имела долю в 6% (а по США и вовсе 13,5%). А что будет, если Mac OS приспособят к планшетам и iPad сумеет удержать лидерство? А если Apple выкинет еще что-нибудь этакое? А если Apple начнет продавать лицензию на Mac OS производителям железа? Любая из этих соломинок может стать той последней, что переломит хребет монополии Windows. Кстати, насчет продажи лицензий на Mac OS — это вполне серьезно. Давным-давно Apple уже продавала лицензии, но, когда Джобс в 1997 году вернулся в компанию на должность директора, он решил взять производство железа под свой контроль. Но Джобса больше нет с нами, а лицензирование ПО — очень выгодный бизнес...

Впрочем, мы немного размечтались. Если не учитывать вероятность того, что каждый из «большой тройки» может иметь запасные козыри в рукаве, все-таки рискнем поставить Apple на второе место (протестующий вопль от пиарщиков Apple: «Нехристи! Отлучены будете и лишитесь нашего благословения!»). В этом году компания, безусловно, сохранит лидерство. Но уже сейчас рыночная доля iPad упала до 57%, и ее будет продолжать теснить набирающий силы Android, которому начнет помогать Windows 8. В долгосрочной же перспективе на руках у Microsoft все козыри: известное всем имя, выигрыш в функциональности, рост потребностей пользователей, появление новых моделей мобильных x86-процессоров, куча софта, и — чего уж греха таить — куча пиратского софта. Просто горы пиратского софта.

Если бы все пользователи Windows были честными, то получилось бы красиво. С одной стороны — полностью закрытая компания Apple, сама производящая железо, посредине — Microsoft, создающая закрытую ОС, но при этом дающая свободу производителям компьютеров, и заключает тройку Google со своим полностью открытым и бесплатным Android. На практике же Microsoft собирает основную прибыль не с продажи коробочных версий Windows, а с производителей оборудования и корпоративного сегмента, не заботясь особо о защите против пиратов, чтобы не осложнять жизнь пользователям. Поэтому «бесплатные» пиратские версии Windows очень больно ударят по популярности Android, притом что крутые онлайновые сервисы типа Steam удержат достаточно нормальных платежеспособных юзеров, чтобы разработчики не потеряли интереса к этой платформе.

Конечно, наша статья не претендует на окончательный вердикт, это лишь оценка шансов перед началом великой битвы. Интересно было бы послушать мнение экспертов рынка, но они слишком осторожничают в своих выводах. Может быть, они и правы. Случайности, неожиданные ходы, переменчивые настроения толпы — предусмотреть всего невозможно, а дураком выглядеть никому не хочется. Но планшеты все прочнее входят в нашу жизнь, так что если вы собрались покупать себе такое устройство — надеемся, эта статья помогла вам яснее представить ситуацию на этом стремительно меняющемся рынке. Ведь в самое ближайшее время нас ждет не просто эпоха планшетов, а эпоха игровых планшетов, которые могут похоронить даже огромный рынок консолей.

Последние из могикан

Планшеты будущего, скорее всего, пойдут по пути повышения мощности и функциональности. Но история любит парадоксы, так что «гонка вооружений», скорее всего, закончится тем, что всем компьютерам (да и не мобильным тоже) уже не нужна будет ни мощность, ни функциональность. Аналитики давно обещают, что совсем скоро (в ближайшие лет десять) значительная часть компьютеров будет иметь скромный процессор, как у телефона, который сможет лишь обрабатывать входящий видеосигнал. А все вычисления будут производиться на удаленных серверах, передавая на экран пользователя лишь итоговую картинку. Такие сервисы — OnLive, Gaikai — есть уже сейчас. Остается лишь решить проблему пинга. Лишившись мощного процессора, винчестера и памяти, мобильные компьютеры смогут работать от батарейки по нескольку дней, как телефоны. Хотя холивары «чей сервис лучше» останутся и тогда.

Алексей Макаренков
Светлана Померанцева

ВИТАМИН PS

НОВАЯ ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ ОТ SONY. PRO ET CONTRA

От горшка — два вершка

Основные характеристики PS Vita для тех, кто не в курсе

- Графика SGX543MP4+, память 128 Мб
- Четырехъядерный процессор ARM CortexTM-A9 Core
- Память 512 Мб
- Размеры 182x18,6x83,5 мм
- Вес 260 г (Wi-Fi), 280 г (3G/Wi-Fi)
- Задняя емкостная сенсорная мультитач-панель
- Сенсорный емкостной OLED-экран 5 дюймов (16:9), 16 миллионов цветов
- Две камеры, сзади и спереди
- Динамики и микрофон
- Трехмерные гироскоп и акселерометр, электронный компас
- GPS-модуль (только в 3G/Wi-Fi)
- Беспроводное соединение Bluetooth 2.1+EDR (A2DP/AVRCP/HSP), IEEE 802.11b/g/n, 3G-модем HSDPA/HSUPA, GSM/GPRS/EDGE (3G/Wi-Fi)
- Встроенный литий-ионный аккумулятор DC3.7V 2210 mAh
- Изображения BMP, JPEG, TIFF, GIF, PNG
- Музыка WAVE, MP3, MP4
- Видео MPEG-4, H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile

Девять из десяти обзоров новых консолей начинаются длинными описаниями, как устроен девайс, какой у него мягкий пластик, как здорово он блестит на солнце, где у него расположены стики, куда надо втыкать карты памяти, какие кнопочки стоит нажимать во время игры, а какие не рекомендуется, какова длина, ширина, высота... Авторов совершенно не смущает, что большинство людей все это знает задолго до выхода устройства и читать про это совершенно неинтересно.

Поэтому мы решили не изображать из себя всезнающих гуру, с серьезным выражением лица рекущих банальности и давно всем известные факты, а написать несколько заметок-впечатлений, каждая из которых, надеемся, поможет вам понять, что же за консоль получилась у Sony, и решить, покупать или не покупать PS Vita.

Срыв башни?

Алексей Макаренков

В Sony умеют делать красивые вещи. Вещи, которые хочется сгрести в цепкие лапы и бежать, пока не отобрали. Уже потом задумываешься, а нужен ли тебе на самом деле этот плеер, телефон, диктофон, фотоаппарат. Может статься, что совершенно не нужен, но отделаться от вау-эффекта, от пресловутой гаджетомании при виде девайсов, сделанных японцами, очень сложно.

Vita точно такая же. Видишь ее, и рассудок временно отказывает. Потом берешь консоль в руки и забываешь, для чего вообще она нужна, — хочется просто держать, трогать, вертеть. Vita красивее, удобнее и по всем ощущениям приятнее PSP, так что ничего удивительного.

Но через полчаса разум возвращается, появляется возможность оценить консоль трезво. И не говорите, что мы вас не предупреждали: «Виту» можно хапнуть в магазине просто по инерции, потому что удобная, красивая, «хочу такую».

Голова встает на место

Светлана Померанцева

Я всегда спокойно относилась к дизайну Sony, и «Вита» мне понравилась меньше PSP. Слишком космически, зализано, кнопки маленькие, а два разрекламированных джойстика вроде бы всем удобны, но правый перекрывает большому пальцу доступ к «иксу» — долго приспосабливалась, прежде чем начала точно попадать.

Но экран, конечно, восхитительный. Первая аналогия, которая приходит на ум, — это ретина-дисплей от Apple, только значительно больше. У PSP и уж тем более у 3DS экраны значительно хуже, а здесь он настолько хорош, что некоторые игры выглядят, как бы это сказать... лучше, чем на больших консолях. То есть графика похуже, полигонов поменьше, деталей тоже не хватает, но из-за того, что экран очень четкий, а по размерам, конечно, меньше любой плазмы/монитора, картинка кажется четче, ярче и насыщенней.

Первое, что я протестировала, было видео, потому что все свои портативные устройства я использую в поездках для просмотра кино. Здесь все замечательно. Если закрыть глаза на не идеальный проигрыватель (это в сравнении с полноценными видеовертушками для ПК), то удобней смотреть видео, наверное, только на iPad (и то лишь потому, что там экран больше). Изображение на «Вите» сочное, а звук хорош даже без наушников. Есть проблемы с загрузкой дополнительных аудиодорожек и субтитров, но я еще не видела портативных устройств, где с этим все было бы идеально. Как видеоплеер «Вита» хороша — часто смотрю на ней кино (особенно обучающие ролики) дома, где в этом, казалось бы, нет необходимости.

С приветом от белого друга

Алексей Макаренков

«Виту» еще до выхода окрестили туалетной или, если хотите, диванной консолью. Многим она показалась слишком большой, чтобы постоянно таскать с собой, да и заряда явно маловато. Только на диване, рядом с розеткой поиграть и можно. У меня к размеру никаких претензий нет: по габаритам «Вита» — да, больше PSP, да, тяжелее, но это когда прицельно сравниваешь. А так в кармане куртки девайс запросто помещается, в рюкзаке и сумке место под него тоже найти не проблема.

С зарядом же проблемы есть. Больше всего во время тестирования играл в Uncharted — консоль держит чуть больше трех часов. Так что я назвал бы «Виту» не столько туалетной, сколько городской консолью. От школы до дома, от дома до работы или института — поездка редко занимает больше двух часов, да и играть обычно все два часа не получается. Поэтому на день заряда хватает. Но вечером всегда приходится втыкать консоль в розетку — на вторые сутки уже не хватит. А вот в поездках — прямо беда. В самолете, поезде, автобусе дальнего следования розеток обычно нет (точнее, подобраться к ним не дают), и вот тут понимаешь, как же мало держит аккумулятор. Только разыгрался, а «Вита» уже хочет, чтобы ее покормили. Это раздражает. Зато безупречен спящий режим — такое чувство, что в нем консоль вообще не ест батарею.

В целом об играх

Светлана Померанцева

Про игры мы подготовили отдельную врезку, но вот что хочется сказать в общем. Условно все стартовые тайтлы «Виты» можно разделить на три категории. На те, что всеми силами пытаются использовать новые (и не очень новые) возможности консоли: переднюю и заднюю сенсорную панель, гироскоп, камеры. Те, что эти возможности тоже активно используют, но большую часть времени предлагают классический геймплей. Ну и, конечно, игры, которые новые возможности почти не задействуют.

Так вот, игры, активно эксплуатирующие новаторства «Виты», — самые слабые. Не потому, что это в основной массе своей казуалки, а потому, что это далеко не лучшие казуалки. А вот игры, которые не пытаются быть революционными во всем, игры старой школы — просто отличные.

Об играх с другого ракурса

Алексей Макаренков

Когда выходит новая консоль с какими-то необычными функциями или возможностями, поначалу большинство разработчиков пытается сделать игры с поддержкой всего этого балагана. Проходит время, становится понятно, что из нового в консоли хорошо, что плохо, что нужно, что не нужно, и разработчики успокаиваются. По-хорошему, из всех консолей новаторский геймплей прижился только на Wii. Да и то лишь потому, что там иначе играть просто неудобно. А возьмите ту же 3DS... Самая главная особенность консоли — 3D-изображение без всяких очков — адекватно используется всего в паре игр-головоломок. А в серьезных играх трехмерная картинка прикручена лишь для галочки, чтобы не позориться. Игроки же это пресловутое 3D чаще всего отключают. С «Витой» приключился примерно тот же недуг. Задний и передний сенсор и гироскоп — вроде бы классные штуки, если рассматривать их самостоятельно. Но для большинства игроков эти вещи необязательны, без них вполне можно обойтись. Я почти не сомневаюсь, что продавать консоль будут классические тайтлы, они же будут делать кассу разработчикам. Вот сенсорный экран — это очень здорово и правильно. Теперь не надо мучиться с набором текста, удобно лазить по интернету, ну и в целом эргономика карманной консоли сильно продвинулась вперед — не надо думать, какую кнопку жать, можно просто тыкнуть в экран.

В одиночной камере

Светлана Померанцева

Обе камеры полностью выполняют свои функции, когда дело касается игр: запечатлеть собственную физиономию для аватара не представляет никаких проблем. Но вот когда дело доходит до творческой фотографии или хотя бы до «фото на память», то возникают проблемы. Только при отличном дневном освещении «Вита» выдает картинку приемлемого качества, в пасмурный день и тем более в помещении — сплошное зерно и очень низкая резкость изображения. Да еще и вспышки нет. С видео примерно та же ситуация — ролики для YouTube в духе «мой приятель засунул голову в микроволновку» снимать можно, что-то более серьезное, увы, нет.

Особенно забавно, что, несмотря на низкое качество фотографий, на «Виту» запросто можно установить приложение для быстрого заливания карточек на Flickr. А вот удобно постить те же фотографии в соцсети пока не получается — посмотрим, выйдут ли соответствующие приложения в ближайшем будущем.

Держите ваши денежки

Алексей Макаренков

Версия Vita Wi-Fi стоит 11 999 рублей, модель 3G+Wi-Fi предлагают за 14 999. Это цена большой консоли. На наш субъективный взгляд, в России цена на массовую портативную консоль не должна превышать 7000 рублей. Nintendo 3DS на старте стоила 12 490, и за эти деньги ее практически никто не брал, сейчас консоль можно взять за 8000, но даже с таким ценником нинтендовскую раскладушку, по нашим наблюдениям, покупает не так уж много народу. Консоли Sony в России всегда были значительно более народными, но надеемся, что эта цена стартовая и в течение года она опустится хотя бы до девяти-десяти тысяч — это психологический предел для значительного числа игроков (и даже такую сумму многим школьникам и студентам приходится собирать по году, а то и больше).

Но нет худа без добра: на фоне начала продаж «Виты» упала в цене PSP. В официальном магазине она стоит 4999, а у неофициалов можно найти чуть ли не на тысячу дешевле (некоторые скидывают PSP, опасаясь падения официальной цены). Так что если портативки у вас до сих пор нет, а «Вита» не по карману, то самое время купить дешевейшую PSP с ее огромным пулом отличных игр.

Сломанные ногти

Светлана Померанцева

Про сборку консоли в интернете не высказался только ленивый, но я почему-то не увидела описания двух очень важных вещей. Открывая две задние заглушки на «Вите» (для карточек с играми и с разъемом), можно поломать себе все ногти. Я в итоге сделала специальную цеплялку из старой кредитки. Плюс меня позабавила история, случившаяся с Алексеем. Штекер от провода питания можно загнать в разъем питания на «Вите» в двух положениях. Правильно и вверх ногами. При этом во втором случае, если переусердствовать, можно поломать разъем. А логотип на штекере, который и служит ориентиром, как вставлять правильно, малозаметен, а в темноте вообще не виден. Будьте осторожны, не убейте консоль!

Но очень приятно, что это единственные мелочи, к которым хочется придираться по сборке. Все остальное сделано очень ладно, удобно, ухватисто. Вдаваться в подробности бессмысленно, проще сходить в магазин и пощупать самостоятельно, но «Виту» просто приятно держать в руках, и, что вообще для портативных консолей редкость, нет люфтов (даже у кнопок PSP они были, а в «Вите» есть только на шифтах, но это «правильные» люфты — без них шифты не нажимались бы при давлении под углом).

Хватать и бежать

Светлана Померанцева

Я после теста «Виты» Алексея пошла и купила собственную, точно так же, как сделала когда-то на старте PSP. Ждать у моря погоды — набора игр, доведения до ума софта и прочего — можно до бесконечности. Это кажется логичным, но, когда покупаешь любую консоль с опозданием, теряется главное — ты не проходишь весь этап становления вместе с устройством, не ждешь с замиранием сердца каждую новую хорошую игру... Ты просто в какой-то момент приходишь на все готовенькое. А я считаю, что настоящий геймер (тот, который интересуется индустрией в целом, а не просто забегает поиграть на часик в день) должен следить за развитием всех ключевых игровых устройств от начала до конца. А Вита», безусловно, одна из ключевых консолей ближайшего будущего — плюс самая технологичная портативная консоль на сегодняшний день. Звучит пафосно, но это факт.

Дистанционное воспроизведение

Алексей Макаренков

Для меня очень важный момент, что «Виту» можно подключить к PS3 в качестве управляющего устройства через функцию дистанционного воспроизведения. То же самое можно было провернуть и с PSP, но у нее отсутствовал сенсорный экран, поэтому смысла в подключении было немного. Теперь я перестал втыкать в PS3 спецклавиатуру, когда мне нужно где-то зарегистрироваться, вбить длинный код, оставить комментарий во внутренней сети. Все это можно почти с тем же удобством сделать через сенсорный экран «Виты». Казалось бы, мелочь, но сильно облегчает жизнь, если вы много играете/общаетесь на PS3.

А еще на «Вите» можно снимать скриншоты, нажав всего две кнопки. Для обычных игроков это не слишком важный момент (хотя приятно поделиться скринами с друзьями), а вот для журналистов, пишущих об играх, — важнейшая функция. Пляски с бубном закончены, можно расслабиться и делать столько картинок, сколько тебе нужно.

Брать или не брать?

Алексей Макаренков

Брать или не брать? Очень просто было бы написать: конечно же, брать. На деле — каждому лучше решать самостоятельно. У Sony получилась хорошая, без малого революционная портативная консоль, с отличной линейкой стартовых игр. Это на одной чаше весов. На другой — высокая цена и консоли, и игр; стартовая линейка тайтлов — да, отличная, но все равно это всего десяток интересных позиций; некоторые программы пока сыроваты. Через год софт доведут до ума, выйдет достаточное число игр, да и цена на консоль, надеюсь, упадет. Так что, если ограничены в средствах, я бы подождал..

Конкурс

На тестировании у нас была одна «Вита», присланная российским отделением Sony (плюс «Вита» Светланы, которую она честно купила в магазине). Ближе к сдаче номера Sony прислали нам на тестирование еще одну консоль, которая уже не понадобилась. Было решено разыграть ее на сайте. Так что — милости просим. С 27 марта по 8 апреля у вас есть возможность обойти главный недостаток «Виты» — высокую цену — и заполучить ее бесплатно. Подробности на **igromania.ru**.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ

СТАРТОВЫЕ ТАЙТЛЫ PS VITA

*В стартовой линейке «Виты», помимо ударных проектов вроде **Uncharted: Golden Abyss**, немало игр довольно странных, некоторые из которых хардкорному геймеру лучше обходить стороной. Но есть и такие, которые поначалу смотрятся примитивно, но вполне могут увлечь опытных игроков.*

ModNation Racers

ModNation Racers в 2010 году уже вышла на PSP и PS3. Игра в большей степени была даже не аркадной гонкой, а абсолютно безбашенным конструктором, в котором из подручных деталей можно было собрать собственного гонщика, автомобиль и трассу, а затем устроить сумасбродный заезд с приятелями по только что созданному уровню. Сильно расстраивали две вещи — отсутствие качественных исходных уровней и общая динамика, заметно более низкая, чем в том же **Mario Kart**.

ModNation Racers на «Вите» — это протюнингованная версия от PSP. Одиночная кампания стала куда более вменяемой, стимулов проходить все оригинальные уровни намного больше. Кастомизация водителей и машин стала более сложной и интересной — возиться с деталями можно, без всяких преувеличений, часами. И самое важное — сенсорные дисплеи позволили разработчикам полностью переделать систему создания трас. Теперь многие вещи можно просто нарисовать на экране, а не копаться в меню или наяривать несколько минут джойстиком.

Единственная проблема игры теперь — если, конечно, это можно назвать проблемой — она слишком уж разнообразна. Привычных трасс, героев и автомобилей здесь просто нет. Каждый заезд уникален, и именно это через некоторое время... приедается. Хочется ограничить выбор вариантов и изучить досконально, к примеру, какую-то одну трассу и поведение на ней конкретного автомобиля. Но ModNation активно этому сопротивляется.

Unit 13

Тактический стелс-экшен, напоминающий то **Ghost Recon**, то **Metal Gear Solid**. Главных героев — опытных военных — отправляют выполнять сложные и довольно опасные задания. По мере прохождения характеристики персонажей прокачиваются, они приобретают новые навыки и учатся пользоваться новым оружием. Титульным элементом рекламной кампании был кооперативный режим. Действительно, проходить **Unit 13** сообща очень интересно: зачастую одновременно героям надо выполнять различные тактические задачи, постоянно синхронизируясь друг с другом.

С другой стороны, одиночный режим тоже очень интересен. Особенно если проходить уровни не тем персонажем, которого игра предлагает по умолчанию (это слишком просто), а выбирать нестандартных героев. Игра от этого не превращается в хаос; напротив, проходить уровень, где надо оставаться незаметным, штурмовиком — намного забавней, чем «невидимкой».

Unit 13 совсем не похожа на игру, продающую консоль, но провести за ней 10-15 часов, которые понадобятся на прохождение всех 36 миссий, запросто может и очень опытный игрок. Единственное, чего не хватает игре, — это визуального разнообразия. Все миссии проходят в однотипных зеленовато-желтых декорациях.

Wipeout 2048

На старте игру продвигали как нечто новаторское. На самом деле серии **Wipeout** семнадцать лет. **Psygnosis** стряпает ее начиная с 1995 года, и каждая следующая часть — лишь эволюционное развитие предыдущей. Если сравнивать, скажем, первую игру в серии и шестую, то разница колоссальна, но стоит сравнить третью с четвертой или седьмую с восьмой, как станет понятно, что никакими революциями здесь и не пахнет.

Wipeout 2048 — очень добротная, хорошая футуристическая гонка на парящих над трассой аппаратах. Плавная физика, отличная музыка, неплохие, хоть и не шедевральные, трассы. Если жанр нравится, то за игрой можно провести несколько месяцев и не устать, если нет, то вся эта летательно-мельтешащая катавасия надоест уже через пару вечеров.

И все же в Wipeout 2048 есть одна важная особенность, демонстрирующая не столько возможности игры, сколько новые сетевые функции «Виты». Игру можно запускать также на PS3, при этом сохранения, сделанные на одной из консолей, автоматически переносятся на вторую. Погоняли дома на большом экране, а затем спокойно продолжили гонку по дороге в институт, но уже на портативке.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Практически точная копия большой версии игры с PS3 и Xbox. За счет маленького (по отношению к телевизионному) дисплея все это безобразие на экране с участием Росомахи, Рю и прочих приглашенных на бал выглядит даже более красиво. Самое же важное, что выполнять все связки на новых стиках намного удобнее, чем на PSP. В файтингах большой выпирающий стик оказывается куда практичней, чем в экшенах, потому что прижимаешь его серединой большого пальца, а не подушечкой. Если и можно говорить о революции, совершенной «Витой», то революция эта произошла именно в жанре файтингов — никогда на портативных консолях в них не было играть настолько удобно.

FIFA Football

Мы отыграли в **FIFA Football** немало часов. По итогам можем сказать, что играется он как взрослый, большой футбол на стационарных консолях. Есть, правда, одно «но». Если Uncharted или, скажем, Ultimate Marvel vs. Capcom 3 на «Вите» воспринимаются абсолютно нормально, то FIFA явно тесно в рамках маленького экранчика. Сложно сказать, в чем именно дело, но в футбольные симуляторы намного приятней играть на большом экране. Это отметили все в редакции, кто успел погонять мяч на «Вите».

Дурдом в кармане

В оригинале игра называется **Little Deviants**. Это головоломка, в которой надо перемещать забавных существ по планете, поднимая и опуская поверхность с помощью сенсорных панелей. Эдакий трехмерный вариант **Contre Jour** или **Rolando** с iOS. Отличная казуалка, увлекающая игроков любых возрастов, но для хардкорных игроков этой забавы хватает от силы на три-четыре вечера, после этого отчаянно хочется перейти к чему-то более серьезному.

Uncharted: Golden Abyss

Uncharted: Golden Abyss — главная игра, продающая «Виту». Не будь всего остального, только ради Uncharted стоило бы покупать новую консоль от Sony. Причина банальна — это, наверное, первая в истории игра, для которой не надо делать скидку на то, что она вышла на портативке.

Снова похожий на Индиану Джонса безбашенный археолог Натан Дрейк, снова небанальная история, пересказывать которую — значит испортить удовольствие любому, кто только собирается поиграть в Golden Abyss. Графика, которая на небольшом экране «Виты» смотрится лучше, чем картинка **Uncharted 3** на плазме. И геймплей, механика которого почти полностью повторяет то, что мы уже видели в Drake's Deception.

Поначалу это сочетание вызывает настоящий культурный шок, первый час игры проходит в легком забытьи — настолько все здорово. Но потом трезвеешь и начинаешь замечать, что игру делали не **Naughty Dog**, а **SCE Bend Studio**. Детально проработанный сюжет (местами даже более захватывающий, чем в Uncharted 3) в Golden Abyss крайне слабо подкреплен постановочной и, если хотите, «операторской» работой. Там, где Naughty Dog работают по законам Голливуда и демонстрируют кинематографичные ракурсы, от которых замирает сердце и перехватывает дыхание, Bend Studio лишь тужатся, на экране же мелькает жалкое подобие роликов из Uncharted 3. Там, где в Drake's Deception крушение самолета, монументальное путешествие через пустыню, захват каравана, в Golden Abyss комичная стрельба из гранатомета, поливание врагов из гатлинга и рукопашный бой с мятежным генералом. Тоже в своем роде Голливуд, только с бюджетом раз в двадцать меньше.

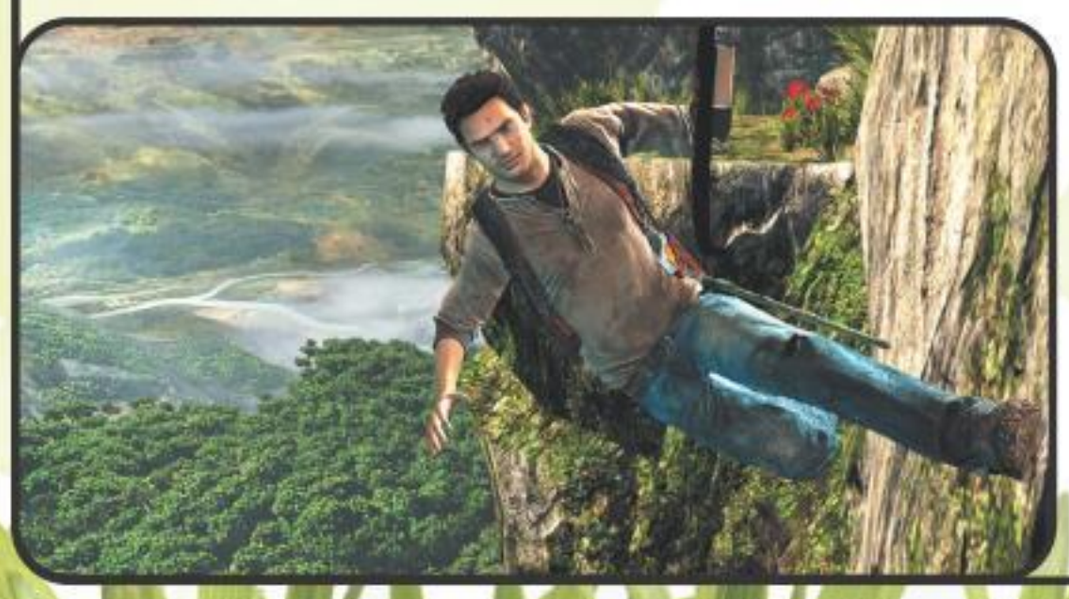
Зато из-за отсутствия зашкаливающей кинематографичности в Uncharted на «Вите» играешь намного вдумчивей, чем на PS3. Здесь хочется следить за поворотами сюжета, отмечать изменения в настроении героев, ловить несуразицы в диалогах (а они, как и в предыдущих играх серии, есть). Вместо вау-эффекта Golden Abyss берет вовлеченностью в игровой процесс, интересной историей и глубокой проработкой персонажей. Здесь не так много кино, зато куда больше собственно игры. В Uncharted 3 Натан Дрейк выглядел безответственным подростком, способным ради призрачной идеи рискнуть жизнями друзей. В Golden Abyss он ведет себя как взрослый мужчина, совершает логичные поступки и лишь иногда сваливается в юношеский максимализм (в основном при общении с напарницей).

Лишь изредка сюжет дает слабину. Когда герои обсуждают, как бы устроить большой бадабум, с машины, в которой перевозят бочки с горючим, срывает тент — милости просим, бросайте гранату. Но таких несуразиц на всю игру наберется не больше трех-четырех.

Если бы Golden Abyss была просто скроена по принципу «Uncharted 3 минус Голливуд плюс более взрослый сюжет» — это было бы превосходно. К сожалению, разработчики не удержались и решили воспользоваться новыми возможностями консоли — гироскопом, акселерометром и сенсорными панелями. И вполне предсказуемо сели в лужу. С помощью задней сенсорной панели мы решаем нудные псевдоголоволомки в духе «поверни шлем так, чтобы с него было удобно счистить грязь», с помощью гироскопа стараемся удержать Дрейка на бревнах и не дать ему свалиться в пропасть, а посредством сенсорного экрана участвуем в целой куче импровизированных представлений: сражаемся врукопашную (чертим пальцами по стрелкам, показывающим направление ударов), гребем веслом на уровнях с лодкой, делаем угольные копии изображений на стенах развалин и перетаскиваем кусочки пазлов-карт. Все это было бы увлекательно, если бы не общая примитивность задачек и не пугающая частота, с которой они встречаются. Создается ощущение, что разработчики буквально тычут нам в лицо — смотри, у «Виты» есть гироскоп. А еще у нее есть акселерометр, а сенсора сразу два! Ты не забыл? Давай повторим!

Bend Studio не хватило чувства меры. В игре есть крайне необычные ситуации, требующие использования дополнительных возможностей «Виты». Например, когда нас заставляют рассматривать найденный манускрипт на свет (камера оценивает освещенность и «проявляет» изображение), создается ощущение, что игра выходит в реальную жизнь. Ты действительно начинаешь искать яркую лампочку, подносишь к ней консоль и только после этого получаешь возможность играть дальше. Или, скажем, гироскоп очень удачно использован в моменте, когда Дрейк съезжает на пятой точке по горному ручью. Но это, увы, исключения из правила — 90% задачек неумны и однообразны.

В какой-то момент все эти заигрывания с дополнительными функциями начинают бесить. Хочется следить за сюжетом, а вместо этого тебя в N-дцатый раз заставляют возить пальцем по экрану, счищая грязь с очередной археологической находки. В такие моменты важно разбудить внутреннего Будду, поднапрячь дзен и перетерпеть. Потому что если забыть про нудные головоломки, то Golden Abyss — превосходная приключенческая игра. Игра, ради которой стоит покупать консоль.



Дмитрий Злотницкий

ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ

Не «Королевская битва»

Премьера: 22 марта

- **Жанр:** подростковая антиутопия
- **Режиссер:** Гэри Росс
- **Сценаристы:** Сьюзен Коллинз, Гэри Росс
- **Бюджет:** $80 млн
- **В главных ролях:** Дженнифер Лоуренс, Джош Хатчерсон, Лиам Хемсворт, Элизабет Бэнкс, Вуди Харрельсон, Стенли Туччи, Ленни Кравиц

Едва Гарри Поттер и его друзья одолели Волан-де-Морта, а Эдвард и Белла зажили бессмертно и счастливо, как на небосклоне подростковой фантастики взошла следующая звезда. Новым кумиром читающей молодежи стала **Сьюзен Коллинз** с трилогией «**Голодные игры**». Одноименный роман произвел настоящий фурор задолго до появления в продаже. Вокруг книги возник такой ажиотаж, что издательство **Scholastic** увеличило запланированный тираж с пятидесяти до двухсот тысяч экземпляров. Жалеть об этом решении бизнесменам не пришлось, ведь томики «Голодных игр» вмиг разлетались, а зарубежные книгоиздатели моментально выстроились в очередь за правами на трилогию.

В отличие от безумно популярных, но разнесенных критиками в пух и прах «**Сумерек**» Стефани Майер, творение госпожи Коллинз было обласкано не только читателями, но и рецензентами и получило ряд престижных наград. Даже Стивен Кинг признался, что читал «Голодные игры» запоем.

Голливудские студии, естественно, не могли пройти мимо нового бестселлера. «Голодные игры» — роман весьма увлекательный, насыщенный действием и колоритными персонажами, что еще нужно для классного кино?

Всего через полгода после выхода книги заветная добыча досталась студии **Lionsgate Entertainment**. Сьюзен Коллинз засела за работу над сценарием. Писательница лично принимала участие в подборе актеров, и ее мнение оказалось решающим, когда из множества кандидаток на главную роль выбрали Дженнифер Лоуренс («**Зимняя кость**», «**Люди Икс: Первый класс**»). Девушка не только стала одной из самых молодых номинанток на премию «Оскар», но и оказалась фанаткой «Голодных игр», что, вероятно, и стало решающим доводом в ее пользу. Поклонники первоисточника могут не сомневаться, что экранизация оказалась верна духу оригинальной книги.

О сюжете. Действие разворачивается в будущем. Соединенных Штатов больше не существует. На руинах супердержавы построен город-государство Капитолий. Правящая верхушка наслаждается благами жизни, а большая часть населения, разбросанная по дюжине окрестных районов, едва сводит концы с концами. Некогда существовал еще и тринадцатый район, терпение жителей которого однажды лопнуло, но их восстание утопили в крови.

С тех пор власти поумнели и, чтобы не допустить новых бунтов, решили дать народу если не хлеба, то хотя бы зрелищ. Поэтому каждый год проводится жестокое реалити-шоу «Голодные игры». В нем принимают участие двадцать четыре юноши и девушки — по паре от каждого района, — выбранные слепым жребием; их учат убивать и выживать в условиях дикой природы, а затем отправляют на арену. В конце должен остаться только один.

Главная героиня «Голодных игр» — шестнадцатилетняя Китнисс Эвердин (Дженнифер Лоуренс). Она добровольно соглашается участвовать в жестоком шоу, заменив собой младшую сестру. Особую остроту ситуации придает тот факт, что одним из соперников Китнисс оказывается ее друг детства Пит (Джош Хатчерсон).

В экранизацию пригласили массу популярных американских актеров: красотку Элизабет Бэнкс (правда, в кино ее просто не узнать из-за нарядов и грима), номинанта на «Оскар» Вуди Харрельсона, голливудского ветерана Дональда Сазерленда, рок-легенду Ленни Кравица и безумного парня из «**Красоты по-американски**» Уэса Бентли, которому дизайнеры нарисовали невероятную бороду. Поставил картину Гэри Росс, прославившийся великолепным фильмом «Плезантвиль».

«Голодные игры» интригуют и удивляют не только своим смелым сюжетом, имеющим немало общего с «**Королевской битвой**» Косюна Таками или «**Бегущим человеком**» Стивена Кинга, но и удачным сочетанием самых разных жанров, где романтики и юношеских переживаний гораздо больше, чем крови и насилия. +

Дмитрий Злотницкий

TEKKEN: BLOOD VENGEANCE

Файтинг превращается в школьную мелодраму

Премьера: 26 июля

- **Жанр:** компьютерный мультфильм
- **Режиссер:** Еичи Мори
- **Сценарист:** Даи Сато
- **Бюджет:** не разглашается
- **Роли озвучивают:** Тиба Иссин, Юки Мацуока, Маая Сакамото
- **Премьера:** 26 июля (ограниченный прокат), 22 ноября (выход на Blu-ray)

После провальной голливудской экранизации **Tekken** компания **Namco Bandai** взяла следующий кинопроект на основе популярного файтинга под строгий контроль. Работу над видеорядом доверили студии **Digital Frontier**, прославившейся фильмом «Яблочное зернышко» и принимавшей участие в создании роликов для **Binary Domain**, **Metal Gear Solid 4**, **White Knight Chronicles** и **Vanquish**. Сценарий написал Дай Сато — автор аниме-сериалов **Cowboy Bebop**, **Wolf's Rain** и **Samurai Champloo**. Казалось бы, столь маститая команда гарантирует успех, но не тут-то было.

В первую очередь подкачал сценарий. К экранизации 2009 года можно было предъявить массу претензий, но, по крайней мере, разобраться в происходящем на экране мог даже зритель, не знакомый с сюжетными перипетиями игры. **Blood Vengeance**, наоборот, максимально недружелюбен к аудитории, не знакомой с первоисточником. Действие мультфильма разворачивается во временном промежутке между пятой и шестой частями сериала. Хотя количество действующих лиц сведено к минимуму, разобраться в их взаимоотношениях смогут лишь преданные поклонники Tekken.

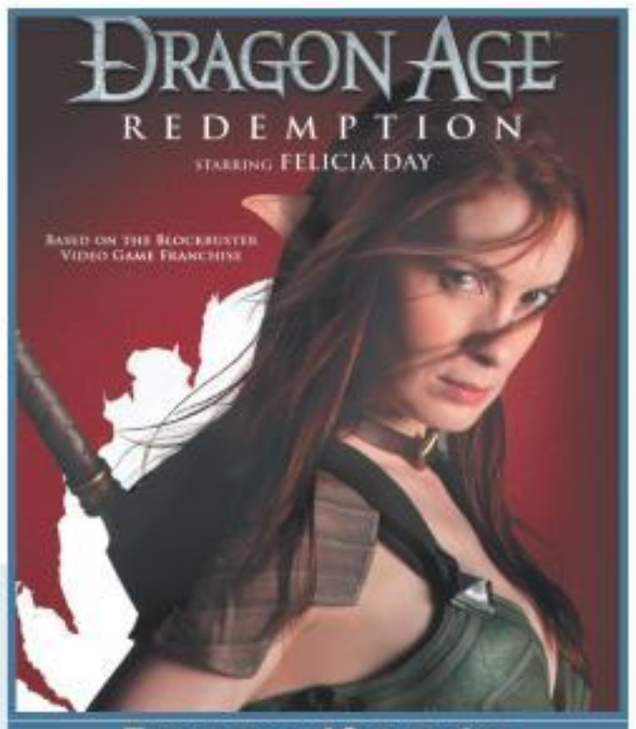
По сюжету Лин Сяою проникает в элитную японскую школу, чтобы выведать секрет ее таинственного ученика Шина Камии, которым заинтересовались представители печально знаменитого семейства Мишима. Учитывая, что неподготовленный зритель не знает ни одного упомянутого персонажа, происходящее вполне обоснованно покажется ему откровенным бредом. Хуже, что Tekken: Blood Vengeance иногда скатывается во второсортную школьную мелодраму, так что и фанаты серии едва ли сумеют получить от сюжета анимационного фильма удовольствие.

С видеорядом в Blood Vengeance тоже не всё в порядке. Картинка смотрится вполне достойно, а вот с эффектными драками настоящая беда. Боевых сцен катастрофически мало. Фактически в мультфильме всего три полноценных поединка. Финальная разборка с участием трех поколений семейства Мишима по-настоящему эпична и длится почти двадцать минут, а два других столкновения просто неприлично коротки.

Жаль, что Tekken: Blood Vengeance не был целиком снят в таком же ключе, как и последняя драка. Будь здесь чуть больше жестоких сражений, мы бы, наверное, простили ему самый бредовый сюжет, но, к сожалению, авторы не стремились восстановить боевой дух оригинальной серии. Одной убойной сцены на полтора часа экранного времени слишком мало, чтобы этот анимационный фильм можно было рекомендовать к просмотру. ✢

DRAGON AGE: REDEMPTION

Второсортный веб-сериал по известной ролевой игре.



Премьера: 10 октября

- **Жанр:** героическое фэнтези
- **Режиссер:** Питер Уинтер
- **Сценарист:** Фелиция Дэй
- **В главных ролях:** Фелиция Дэй, Дэвид Ури, Масам Холден
- **Бюджет:** не разглашается
- **Количество эпизодов:** 6

Фелиция Дэй — уникальная в своем роде актриса. На ее счету нет ни одной крупной роли в кино или на телевидении, но, несмотря на это, в западном игровом сообществе она стала культовой фигурой. Произошло это благодаря комедийному веб-сериалу **The Guild**, повествующему о буднях фанатов некой безымянной MMORPG. Дэй его придумала, спродюсировала, выступила сценаристом и исполнительницей главной роли. Ее искренний и уморительный ситком стал настоящим хитом на YouTube.

Увлеченная играми красавица Дэй привлекла внимание не только рядовых пользователей Всемирной паутины, но и таких крупных компаний, как **Electronic Arts**. В начале 2010 года **BioWare** предложила Фелиции сотрудничество. Дэй как раз хотела заняться новым проектом. Разработчики решили доверить девушке **Dragon Age**, и она, разумеется, согласилась. Увы, снятый по мотивам игры веб-сериал вряд ли оправдает надежды большинства поклонников Dragon Age.

Всерьез критиковать **Dragon Age: Redemption** все равно что бить лежачего — неспортивно и совсем не по-джентльменски. Иного исхода не могло и быть просто потому, что формат веб-сериала и эпическое фэнтези категорически несовместимы. Скромный бюджет современных сетевых сериалов при всем желании не позволяет их создателям тратиться на магические заклинания, эпические сражения или головокружительные схватки с драконами. Dragon Age без всего этого — что «Звездные войны» без космических кораблей, бластеров и световых мечей.

По большому счету, если не считать героини **Dragon Age 2: Mark of the Assassin** Таллис, нескольких знакомых имен, названий да элементов антуража, в веб-сериале мало что напоминает о знакомой нам вселенной. Сюжет повествует о разношерстной группке персонажей, которая охотится на злобного мага. Эта история настолько примитивна и банальна, что в игре она потянула бы максимум на короткий второстепенный квест. Мотивация и характеры большинства персонажей прописаны плохо. Даже не верится, что сценарий Dragon Age: Redemption сочинила сама Фелиция Дэй, которая славится остроумием и оригинальностью.

Если же оценивать исключительно видеоряд Dragon Age: Redemption, то кажется, что перед нами какой-то фанатский фильм или запись полевой ролевой игры, а вовсе не официальная адаптация. Есть проблемы и с арт-дизайном Dragon Age. Уже в самой игре рыцари в громоздких доспехах и с вычурными мечами в полтора человеческих роста смотрелись несколько гротескно, а когда в таком наряде предстает живой человек, это выглядит просто комично.

Любителям оригинальной игры лучше обходить этот сериал десятой дорогой, а поклонникам таланта Фелиции Дэй советуем лишний раз пересмотреть The Guild — право же, удовольствия получите гораздо больше. Руководству Electronic Arts и BioWare следовало не скупиться и потратиться на голливудский блокбастер или хотя бы на полноценный телесериал. +

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

События

ОПЕРАЦИЯ ЖЖ

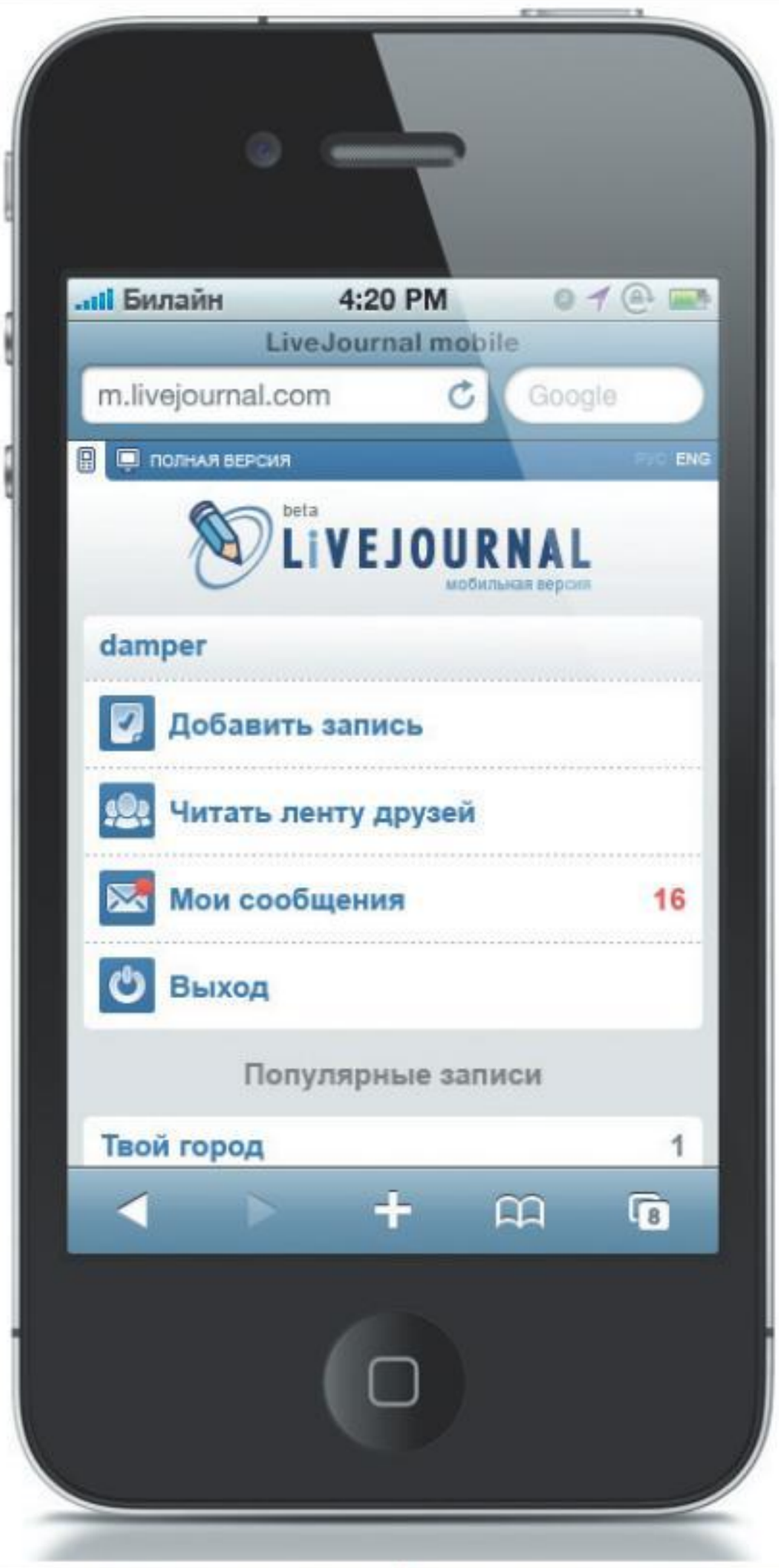
Владельцы блог-платформы LiveJournal решили вдохнуть в сервис новую жизнь

Легендарный российско-американский блог-сервис **LiveJournal.com**, больше известный в нашей стране под аббревиатурой ЖЖ («Живой журнал»), давно утратил былую популярность. Многие раскрученные блогеры покинули свои дневники ради самостоятельных площадок или других социальных сетей, за ними начали уходить менее популярные пользователи. В итоге на просторах ЖЖ остались только самые упорные — все остальное пространство заняли тролли-консерваторы, причудливые городские сумасшедшие, спам-боты и рекламные аккаунты. Как бы там ни было, руководство блог-платформы не теряет оптимизма и собирается вплотную заняться доработкой всех существующих сервисов, чтобы вернуть утерянную аудиторию.

Сервис LiveJournal, созданный 19-летним американским программистом Брэдом Фицпатриком, был представлен в 1999 году. Буквально два года спустя платформа привлекла внимание российских интернетчиков — там появились блоги многих людей, до сих пор известных в узких кругах. Так называемая «элита рунета» общалась друг с другом на русском языке; всех новобранцев горячо приветствовали, включали во взаимные списки друзей (френдленту) и приглашали на общие пьянки. Первые пользователи платформы вспоминают те времена с ностальгией. Ближе к середине нулевых ЖЖ стал одним из самых влиятельных социальных сервисов — оплотом народной журналистики, где десятки тысяч блогеров общались, знакомились, высказывались по разному поводу. Рост русскоязычного сегмента ЖЖ шел настолько быстро, что в 2007 году компания SUP перекупила все права на бренд, а в 2009-м и вовсе перевела разработку в Россию. Правда, на тот момент отток посетителей уже начался. Сложно сказать, что именно так повлияло на апологетов отечественного блогинга: странные бизнес-идеи владельцев, медленная работа сервиса, отсутствие поддержки новых технологий или появление других, более удобных и современных социальных сетей — «**ВКонтакте**», **Facebook**, **Twitter** и других.

Руководство LiveJournal в лице компании **SUP** все же нашло силы переделать ЖЖ буквально с нуля, ввести новую политику, отказаться от классических методов ведения бизнеса и вернуть утраченные позиции.

Для начала инвесторы избавились от генерального директора ЖЖ Светланы Иванниковой. Её кресло занял Илья Дронов. Вместе с ним в правление вернулся известный интернет-деятель Антон Носик (один из первых популярных российских блогеров). Новые лидеры анонсировали целый ряд фундаментальных изменений, через которые придется пройти некогда популярному блог-сервису.



В ближайшие месяцы платформа избавится от назойливой рекламы — инвесторов SUP удалось убедить в том, что зарабатывать на показах баннеров больше не модно. Вместо этого ЖЖ будет получать прибыль от владельцев платных аккаунтов, продажи дополнительных сервисов, а также услуг Self Promo, позволяющих раскрутить какой-либо дневник. Другим важнейшим изменением LiveJournal станет обновление движка. Блог-платформа переходит на современные динамические технологии AJAX. Базовые алгоритмы AJAX появились в ЖЖ еще в 2010-м, когда платформа научилась раскрывать ветки комментариев без необходимости перезагружать весь пост (к слову, после этого количество просмотров страниц снизилось на 60 миллионов в месяц). Наконец, третье новшество — хостинг получит полностью новый дизайн от Студии Артемия Лебедева.

Удастся ли новым лидерам SUP вернуть былую популярность платформы? Интернет в последнее время окончательно сместился в сторону социальных сетей, где правят перепосты и взаимная интеграция всего и вся. В то же время народ, кажется, совсем разучился писать оригинальные длинные заметки. Вполне возможно, что ЖЖ так и останется невостребованным — время блогов, увы, прошло.

События

ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА

Google избавляется от непопулярных сервисов и изменяет популярные

Самыми популярными сервисами компании **Google** по праву считаются одноименный поисковый движок, почта **Gmail**, календари, карты **Google Maps**, видеохостинг **YouTube**. С небольшим отставанием идут побочные продукты: хостинг картинок и фотографий **Picasa**, облачные документы **Docs**, переводчики **Translate** и некоторые другие. Однако далеко не все догадываются, что все перечисленные сервисы — лишь верхушка огромного айсберга. Развёрнутый список интернет-примочек под брендом Google открывается, если нажать «Еще» где-то в недрах стартовой страницы поискового движка. Здесь есть агрегаторы новостей, малопонятные обычному человеку инструменты для создания веб-приложений, средства поиска научных данных и многое другое.

Компания Google решила подчистить набор сервисов, удалив малознакомые широкой общественности продукты. Некоторые отправятся под нож, другие станут частью более успешных услуг.

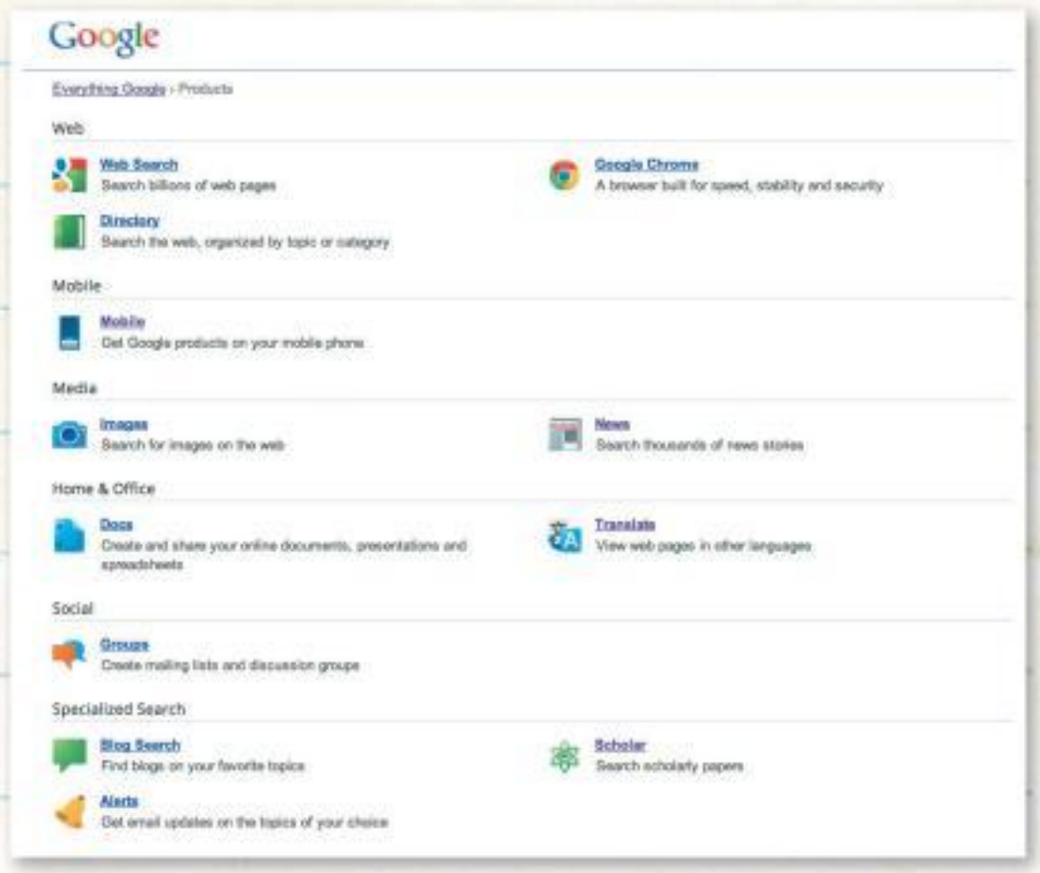
Например, популярный RSS/Atom-агрегатор **Google Reader** изменил интерфейс. Эта реформа вызвала наиболее заметный резонанс среди активной публики. Платформа для быстрого чтения RSS-лент потеряла почти все социальные функции, но обзавелась поддержкой **Google+**. К примеру, раньше сервис позволял создавать группы пользователей и назначать доступ к различным лентам. Все друзья в группе могли быстро прочитать важные обновления. С изменением интерфейса подобный функционал пропал. Вместо него предлагается кнопка Share, созданная в рамках социальной сети Google+. Однако все те, кто привык использовать Reader на протяжении последних лет, считают, что интеграция с «плюсом» совсем необязательна и не так удобна.

И если Google Reader все же остается в строю, хоть и в измененном виде, другие сервисы будут просто-напросто закрыты. Мир приложений Google причудлив — на его примере можно проследить, с какими идеями компания экспериментировала в последние годы. Так, руководство планирует закрыть платформу для обмена браузерными закладками **Google Bookmarks**. И правда, кому может прийти в голову обмениваться закладками, когда человечество давно привыкло отправлять прямые ссылки на любые страницы через почту или программы быстрых сообщений?

Другой сервис-смертник **Google Friend Connect** позволял разработчикам веб-сайтов быстро внедрять на страницы социальную функциональность. Иными словами, сервис выдавал уже готовый код для копирования в выбранный раздел ресурса. Еще одна и, кстати, тоже очень обидная отмена — сервис **Google Wave**. Платформа позволяла совместно работать над каким-либо проектом, обмениваться фотографиями, видео и сообщениями в группах, при этом не просила денег и вообще вела себя крайне скромно.

Следом за Wave исчезнут **Gears** — браузерные расширения для работы офлайн. Ранее в этом году сервис уже перестал обновляться. Начиная с декабря, все компоненты Gears станут недоступны для скачивания. Вместе с «шестерёнками» падут бастионы **Search Timeline** и **Knol**. Первый сервис позволял просматривать новости в удобной временной ленте, тогда как второй задумывался как альтернатива **Wikipedia**.

Google занимается уборкой с начала 2012 года. За это время разработчики успели прибить сервисы **Aardvark**, **Google Pack**, **Image Labeler**, **Fast Flip**. Во время второй, октябрьской, чистки исчезли сервисы **Code Search**, **Google Buzz**, **Jaiku**, **iGoogle**, а также **University Research Program for Google Search**. Руководство компании считает, что все эти сервисы лишь мешали и не позволяли разработчикам сконцентрироваться на более важных проблемах.



Творчество

СЮРРЕАЛИСТЫ ОТДЫХАЮТ

Интерактивный клип на необычную песню группы The Arcade Fire (www.beonlineb.com)

Музыканты канадской инди-рок-группы **The Arcade Fire** придумали ряд оригинальных интерактивных видеоклипов. В одном таком ролике усилиями программистов, фотографов и аниматоров рассказывается о Неоновой Библии (как можно догадаться по тексту, авторы высмеивают современную цифровую реальность). Так называется заглавная песня из одноименного альбома, выпущенного группой в 2007 году. В видео показывают только голову и кисти солиста The Arcade Fire на черном фоне. Если поднести курсор мышки к одному из глаз певца, его голова исчезнет, а вместо нее появится облако дыма с текстом песни, звучащим в данный момент. На кисти солиста можно нажимать — во время воспроизведения клипа невидимые руки подкидывают яблоко, потом управляют потоками света с виртуального потолка. Ближе к концу из них льет дождь.

События

ОСКОРБИТЬ И ПОБЕДИТЬ

Американская школьница получила 14 тысяч подписчиков в Twitter за неделю

Многие владельцы аккаунтов в социальных сетях и блог-сервисах гадают, как раскрутить свою уютную страничку и привлечь побольше френдов. 18-летняя американка Эмма Салливан, кажется, нашла верный способ. На микроблог девушки за неделю подписалось более 14 000 человек. Секрет популярности прост — нужно оскорбить кого-нибудь из представителей местных административных органов.

Все началось с экскурсии в Капитолий штата Канзас. В конце ноября мисс Салливан опубликовала в своем микроблоге провокационный пост: она якобы пообщалась с губернатором штата Сэмом Браунбэком и высказала ему свои претензии. В конце поста девушка поставила хэштег оскорбительного характера. На следующий день Эмму пригласили к директору школы — пост был обнаружен специальной комиссией по поиску отрицательных отзывов о работе губернатора. Директор предложил, чтобы мисс Салливан публично извинилась перед Сэмом Браунбэком. Историю подхватили информационные агентства. Об ученице рассказали **CNN**, **BBC**, **Washington Post**. Некоторые даже взяли интервью.

В дальнейшем губернатор Браунбэк сам извинился за то, что его помощники восприняли слова Эммы Салливан слишком близко к сердцу. Но популярность блогерши уже превысила все возможные ограничители — «реклама» в авторитетных изданиях быстро вознесла девушку на олимп.

События

ВСЕ В СЕТЬ!

Россия вышла на первое место в Европе по количеству интернет-пользователей

Казалось бы, еще совсем недавно полстраны подключалось к интернету через медленный dialup, а дорогой широкополосный доступ был лишь у самых обеспеченных. О таких премудростях, как голосовой звонок через **Skype**, знали единицы. Сегодня всё изменилось. Аналитическое агентство **comScore** подсчитало, что в сентябре 2011 года Россия вышла на первое место в Европе по числу активных интернет-пользователей.

Во время исследования comScore учитывала всех интернетчиков старше 15 лет, проживающих на территории 49 европейских стран. По данным отчета, к интернету в России подключаются 50,81 миллиона человек. Следом идут Германия и Франция — в первой стране насчитывается 50,14 миллиона пользователей Сети, во второй — 42,35 миллиона. В общей сложности аналитики вычислили 373,4 миллиона посетителей интернет-сайтов из стран Европы.

Россия пока отстает от европейцев по количеству часов, проведенных в Сети. С этой точки зрения лидирует Великобритания. Интернет-зависимая британская молодежь благодаря микроблогам и другим социальным сервисам помогла вывести общий показатель на уровень 35,6 часа в месяц (именно столько приходится на каждого британского интернетчика). В то же время россияне проводят в Сети по 22,4 часа в месяц. Меньше всего в интернете сидят австрийцы — только 14,1 часа в месяц.

Третий параметр отчета comScore — количество посещенных сайтов. Здесь лидирует Голландия. Каждый житель этой страны в месяц смотрит по 3300 страниц. Для сравнения: россиянин за тот же период просматривает только 2440.

События

МИР ОДНОКЛАССНИКОВ

Социальные сети «Мой мир» и «Одноклассники» продолжают объединяться

В 2010 году российский медиагигант **Mail.Ru Group** выкупил популярную социальную сеть «Одноклассники.ру» у прежних владельцев и начал активно скрещивать ее с другими своими проектами. Под чутким руководством вице-президента компании Ильи Широкова идет взаимная интеграция сервисов «Одноклассники» и «Мой мир». Платформы скоро научатся обмениваться статусами и фотографиями. Кто знает, вполне возможно, через несколько лет сайты и вовсе сольются друг с другом.

Илья Широков, создатель бизнес-ориентированной социальной сети «Мой круг», возглавил проект «Одноклассники» в феврале 2010 года, примерно тогда же, когда Mail.Ru Group приобрела эту платформу. С приходом нового начальника социальная сеть начала быстро изменяться. Господин Широков моментально отменил платную регистрацию, внедрил новую бизнес-модель. «Одноклассники» начали зарабатывать на рекламе, продажах внутриигрового контента и платных сервисах.

Поставив «Одноклассников» на денежные рельсы, новый управляющий состав начал интеграцию ресурса с другими проектами Mail.Ru. На всех страницах сайта появилась фирменная панель сервисов компании. Позже популярный мессенджер «Mail.Ru Агент» получил возможность отправлять послания прямо в систему быстрых сообщений «Одноклассников». Более того, теперь «Мой мир» и «Одноклассники» умеют определять аккаунты одного и того же пользователя и объединять учётные записи на основе адреса электронной почты *@mail.ru*.

Действия нового руководства принесли свои плоды: по данным исследовательского агентства **TNS-Gallup**, рост числа посетителей «Одноклассников» продолжается.

Сайты

ХРОМИРОВАННАЯ ЖИЗНЬ

Google Chrome обогнал Mozilla Firefox по популярности

Главным, хоть и давно прогнозируемым событием уходящего месяца стала формальная победа браузера **Google Chrome** над тяжеловесом **Mozilla Firefox**. Если верить подсчетам аналитического сервиса **StatCounter**, программой поискового гиганта теперь пользуется 25,69% жителей интернета. Что характерно, оба браузера до сих пор проигрывают **Microsoft Internet Explorer**, хотя и его позиции уже далеко не так крепки, как раньше.

Компания StatCounter каждый месяц исследует около 15 миллиардов просмотров от 3 миллионов сайтов. Тщательный анализ этой информации позволяет выявить важные тренды, рассчитать всевозможные параметры и выдать достоверную статистику по выбранным темам. По данным отчета StatCounter за ноябрь 2011 года, 25,69% посетителей интернет-страниц со всего мира использовали Google Chrome. За год браузеру удалось добиться 4,66-процентного роста количества пользователей. Главный конкурент в лице Mozilla Firefox смог набрать 25,23%. Доля динозавра Internet Explorer составила 40%.

По данным другого агентства, **Net Applications**, браузер Chrome занял 18,2% рынка, тогда как Firefox контролирует 22,1%. В любом случае пропустить главный тренд невозможно — программе **Google** удалось максимально близко подойти к детищу **Mozilla** всего за несколько лет с момента релиза.

Николай Жогов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

17-ДЮЙМОВАЯ БРИТВА

Razer Blade

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Core i7-2640M (2,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 Гб DDR3-1333 МГц
- **Графика:** NVIDIA GeForce GT 555M (2 Гб)
- **Накопитель:** 256 Гб (SSD)
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Дополнительно:** 2 Мп веб-камера, сенсорный экран, 10 адаптивных клавиш, кенсингтонский замок
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 42,7x27,7x2,2 см
- **Вес:** 2,92 кг
- **Цена:** 100 000 рублей

Компания **Razer** наконец-то начала поставки своего первого игрового ноутбука **Blade**. Дебют оказался успешным, ведь новичок во многом уникален.

Первое, что отличает Blade от своих собратьев, — необычайно малая толщина. Этот 17-дюймовый стиляга возвышается над столом всего на 2,2 см, то есть он примерно в два раза тоньше прочих игровых «семнашек»! Внушает уважение и скромный вес в 3 кг. По этому параметру Blade обходит даже MacBook Pro, в котором используется схожий цельнометаллический корпус. Увы, из-за малых габаритов ноутбук не блещет обилием портов, да и оптического привода нет — игры предлагается качать из интернета.

Необычайная компактность отразилась и на установленном железе: двухъядерный процессор **Core i7-2640M** (2,8 ГГц), 8 Гб оперативки и SSD на 256 Гб заслуживают лестной оценки, а вот видеокарта **GeForce GT 555M** плохо вписывается в концепцию игрового ноутбука. Адаптер среднего класса не так горяч, как флагманские решения, но новейшим играм, запущенным на максимальных настройках графики, его быстродействия может не хватить.

Впрочем, главная особенность Blade — это оригинальный пользовательский интерфейс, Switchblade UI (технология «интуитивного интерфейса»). Вместо привычного тачпада за перемещение курсора отвечает небольшой сенсорный экран, расположенный по правому краю. Дисплей не только заменяет привычную панель, но и позволяет настраивать макросы, использовать виртуальный цифровой блок и даже путешествовать по интернету, не сворачивая запущенную игру.

Над сенсорным дисплеем располагается массив из десяти дополнительных клавиш. Каждая оборудована собственным экраном для вывода цветных пиктограмм. На эти кнопки можно записывать произвольные действия или макросы и присваивать им персональную картинку. Примечательно, что Blade позволяет создавать несколько наборов команд и переключаться между ними с помощью тачскрина. Непростая тут и клавиатура. Во-первых, она оснащена регулируемой зеленой подсветкой. Во-вторых, она адаптирована к одновременному нажатию большого числа клавиш.

Инженеры Razer смогли создать игровой ноутбук, разрывающий все привычные шаблоны. К его минусам можно отнести лишь относительно слабую видеокарту и невероятный ценник в 100 000 рублей.

360 ГРАДУСОВ

Speedlink Xeox USB Controller

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимость:** ПК
- **Аналоговые органы управления:** 2 стика, 2 курка
- **Цифровые органы управления:** крестовина, 2 шифта, 4 кнопки
- **Дополнительные кнопки:** Home, Start, Select, Turbo
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Цена:** 600 рублей

Любителям аркад без джойстика никуда. Разных моделей в продаже сейчас хоть отбавляй, однако наибольшей популярностью пользуются геймпады в форме Xbox 360 Controller. К сожалению, родной джойстик от **Microsoft** стоит дороговато — 1200 рублей. Но можно найти варианты и подешевле. Например, **Speedlink Xeox USB Controller**.

Описывать внешний вид геймпада бессмысленно — точная копия знаменитого контроллера. Преобразились лишь некоторые элементы. К примеру, вместо привычных названий «Start», «Select», «A,B,X,Y» используются обычные цифры. Гладкий пластик корпуса заменило софттач-покрытие, из-за чего джойстик не только гораздо приятнее ощущается в руках, но еще и не скользит. Есть тут и кнопка «Turbo», которая переводит выбранную клавишу в режим «быстрого нажатия». Еще один бонус — переработанная крестовина. Она тут немного приподнята и прожимается значительно легче, чем на родных джойстиках Microsoft. В остальном все стандартно: подключение через USB 2.0, Force Feedback и автоматическая установка драйверов.

НОСТАЛЬГИЯ

Func GP-12

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 4,3 дюйма (480x272), ЖК, сенсорный
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, WAV, AAC, OGG, FLAC, APE
- **Форматы видео:** RMVB, RM, AVI, MKV, WMV, VOB, MOV, FLV, MP4, 3GP
- **Форматы графики:** JPG, BMP, GIF, PNG, TIF
- **Форматы текста:** TXT
- **Органы управления:** 14 кнопок, 4-позиционный джойстик
- **Камеры:** задняя — 3 Мп
- **Разъемы:** mini-USB, miniHDMI, компонентный видеовыход, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1300 мАч
- **Время автономной работы:** аудио — до 7 ч, видео — до 3,5 ч
- **Размеры:** 16,9x7,7x1,9 см
- **Вес:** 215 г
- **Цена:** 4000 рублей

Фирма **Func** продолжает радовать выпуском недорогих карманных приставок. В этот раз компания представила свою самую технологичную консоль — **GP-12**.

Выглядит новинка как **PSP**, лишенная всякого «сонистайла»: лицевая панель занята резистивным тачскрином с диагональю 4,3 дюйма и разрешением 480x272. Вокруг стоят восемь управляющих клавиш и четырехпозиционный джойстик. Сверху находятся кнопки навигации и регулировки громкости, снизу — разъемы и слот для карты microSD.

На встроенную флэшку объемом 4 Гб записано 456 игр! Большинство позаимствовано с приставок **Super Nintendo** и **Nintendo Game Boy Advance**, хотя встречаются и более современные творения, некоторые из которых адаптированы под сенсорный экран.

PG-12 можно использовать не только для игр. Новинка умеет воспроизводить видео большинства актуальных форматов и даже передавать его на внешний экран через miniHDMI или компонентный видеовыход. Кроме того, консоль можно использовать для прослушивания музыки, чтения книг и просмотра изображений. Также GP-12 выполняет роль диктофона и радиоприемника. Ну и, конечно, надо отметить наличие камеры на 3 Мп, у которой, правда, нет автофокуса и вспышки. Цена вопроса — 4000 рублей. Учитывая обилие функций, это совсем немного.

УСКОРИТЕЛЬ ДЛЯ ВИНЧЕСТЕРА

OCZ Synapse Cache 64 GB

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 64 Гб
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 550 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 490 Мб/с
- **Энергопотребление:** 2,7 Вт
- **Дополнительно:** крепление для 3,5-дюймового отсека, поддержка TRIM
- **Размеры:** 98x70x9 мм
- **Вес:** 79 г
- **Цена:** 3550 рублей

Не так давно **Intel** представила технологию **Smart Response**, позволяющую использовать SSD в качестве кэша для жесткого диска, однако работает она только на платах с чипсетом **Z68**. Что делать владельцам иных материнок? **OCZ** предлагает взять на вооружение накопитель **Synapse Cache**, специально предназначенный для кэширования.

Принцип работы прост: специальное ПО, **Dataplex**, отслеживает все обращения к жесткому диску и автоматически копирует на SSD файлы, пользующиеся особой популярностью. В дальнейшем (при повторном обращении) считывание производится уже с твердотельного накопителя, что значительно повышает отзывчивость системы.

В новинке используется особая прошивка, рассчитанная на частую запись и удаление данных: запасные ячейки памяти, предназначенные для замены умирающих блоков, занимают 50% объема диска.

Начинка SSD смонтирована в 2,5-дюймовом корпусе с интерфейсом SATA Rev. 3. Ее ключевые компоненты, 25-нм чипы **MLC NAND** и контроллер **SandForce SF-2281**, позволяют демонстрировать впечатляющее быстродействие: у 64 Гб модели скорость чтения достигает 550 Мб/с, а записи — 490 Мб/с. Кроме того, этот накопитель выдает 75 000 IOPS в операциях случайного доступа. Отметим также, что устройство поддерживает функцию TRIM, позволяющую избежать падения производительности при длительном использовании.

За версию на 64 Гб OCZ просят 3550 рублей. Вариант на 128 Гб обойдется в полтора раза дороже.

ДЕШЕВЫЙ ЭКСТРИМ

Arctic Cooling Freezer XTREME Rev. 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/136, AMD Socket 754/939/AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1/FM2
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь
- **Количество тепловых трубок:** 4 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 2x 51 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,3 мм
- **Вентиляторы:** 120-мм (800-1500 об/мин)
- **Размеры:** 130x100x131 мм
- **Вес:** 1,11 кг
- **Цена:** 1100 рублей

Хороший кулер не обязательно должен быть дорогим. К примеру, **Arctic Cooling Freezer XTREME Rev. 2**. Всего за 1100 рублей производитель предлагает полноценную башню с интересными техническими характеристиками.

На процессор конструкция опирается отлично отполированным медным основанием. Вверх от него уходят четыре U-образные теплопроводные трубки диаметром 6 мм. На них нанизаны два радиатора по 51 алюминиевой пластине в каждом. Ширина ребер небольшая — всего 4,5 см, зато толщина не превышает 0,3 мм. Для улучшенного распределения воздуха на внутренней стороне радиатора сделали множество клинообразных прорезей.

За активное охлаждение отвечает 120-мм вертушка, расположенная между двумя радиаторами. Закрывают вентилятор три декоративных пластиковых насадки. К материнской плате Freezer XTREME Rev. 2 крепится стандартными защелками **AMD** или **Intel**.

Конечно, с мировыми лидерами новинке не тягаться, не та весовая категория, но удержать температуру какого-нибудь шестиядерного **Core i7** ему вполне по силам. По словам производителя, максимальный уровень отводимого TDP составляет 160 Вт.

ПЛАНШЕТ ДЛЯ ЭКОНОМНЫХ

PocketBook A7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1024x600), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Процессор:** TI OMAP 3621 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Гб
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Карты памяти:** microSD
- **Камеры:** передняя — 2 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 3300 мАч
- **Время автономной работы:** видео — до 6 ч
- **Размеры:** 20,7x13,1x1,4 см
- **Вес:** 410 г
- **Цена:** 7500 рублей

Компания **PocketBook**, прославившаяся своими ридерами, начала наступление на рынок планшетов. Ее новая таблетка под названием **A7** будет воевать в бюджетном сегменте.

Выглядит планшет интересно: белый пластмассовый корпус, черная задняя крышка из софттач-пластика и темная глянцевая передняя панель. Небольшой выступ в нижней части обеспечивает надежный хват.

Разрешение 7-дюймового ЖК-экрана составляет 1024x600, в наличии мультитач и защитное стекло. Под дисплеем располагаются аппаратные клавиши управления. Всего их шесть: четыре отвечают за взаимодействие с ОС (**Android 2.3**), две — за перелистывание страниц в предустановленной «читалке».

Внутри устройства скрываются гигагерцевый процессор **TI OMAP 3621** и 512 Мб оперативки, так что производительность у новинки приемлемая. Объем встроенного накопителя составляет 4 Гб, а потому к таблетке лучше сразу прикупить microSD-карту. 3G-модуль отсутствует — подключиться к интернету можно только через Wi-Fi. Особо подчеркнем, что камера у устройства одна, причем фронтальная, на 2 Мп. В общем, у PocketBook получился отличный планшет начального уровня. Для цены в 7500 рублей — великолепное предложение.

ЗВУК ВОКРУГ

Sony SRS-BTV25

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 13 Вт
- **Динамики:** 20-мм + 56-мм
- **Материал корпуса:** пластик
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, USB 2.0
- **Дополнительно:** Bluetooth-модуль
- **Размеры:** 14,5x14,5x14,5 см
- **Вес:** 500 г
- **Цена:** 6000 рублей

Акустическая система **SRS-BTV25** от **Sony** — это небольшой пластиковый шар, водруженный на едва заметную подставку с прорезиненными ножками. Внутренности устройства частично оголены, и через прорези виден 56-мм динамик, прикрытый диском кислотного цвета. В верхней части шара расположены кнопки: три больших и полезных спереди, три маленьких и редко используемых сзади.

Акустика выдает до 13 Вт мощности, которая делится между основным динамиком и 20-мм «пищалкой», спрятанной от глаз владельца. Звучание у колонки хоть и монофоническое, зато всенаправленное.

В качестве источника звука может выступать любое устройство с 3,5-мм джеком, но в первую очередь колонка рассчитана на воспроизведение музыки, получаемой по Bluetooth-каналу. По этой причине новинка не нуждается в пульте ДУ, процесс воспроизведения контролируется с мобильного устройства. Технику можно подзаряжать прямо от колонки — есть USB-порт.

Шарик доступен в черном и белом исполнении. Кроме того, Sony предлагает модификации устройства с кредлами под **iPhone** (**RDP-V20iP**) и **Walkman** (**RDP-NWV20**) — с Bluetooth эти шары не дружат, но зато у них есть пульт ДУ и аккумулятор, которого хватит на 5 часов.

ОПТИМУС ПРАЙМ

Тестирование ASUS Transformer Prime

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1280x800), IPS, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 32/64 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD, SD
- **Камеры:** задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка); фронтальная — 1,2 Мп
- **Разъемы:** microHDMI, 3,5-мм джек, док-коннектор
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Размеры:** 26,3x18x0,8 см
- **Вес:** 586 г
- **Цена:** 28 000 рублей

Одна из главных проблем всех планшетов — большие тексты, слишком уж сложно их набирать на экранной клавиатуре. Компания **ASUS** решила эту задачу, выпустив в прошлом году **Eee Pad Transformer**, 10-дюймовый планшет с пристегиваемой клавиатурой. А в начале этого года представила обновленную версию, **Prime**, получившую топовый процессор **NVIDIA Tegra 3** и свежую операционную систему **Android 4.0**.

Вещь в себе

Концепция Transformer Prime выглядит необычно. В полностью собранном виде — это нетбук с 10-дюймовым экраном. Металлический корпус с круговой полировкой, вентиляционные отсеки, разнообразные порты по бокам, внутри — клавиатура и тачпад. Особенность в том, что в любой момент можно отстегнуть дисплей, превратив его в обычный планшет.

В этом случае в руках окажется тоненький прямоугольник, всю лицевую часть которого занимает экран с шикарной S-IPS-матрицей, защищенной стеклом Gorilla Glass. Максимальное разрешение — 1280x800, как на 13-дюймовых **Apple MacBook Pro**. По яркости, насыщенности и общему качеству картинки Prime оставляет позади практически всех своих конкурентов, включая **iPad 2**, **HTC Flyer** и **Samsung Galaxy Tab**. Еще один плюс матрицы, что при ярком освещении ее можно переключить в режим Super IPS — уровень яркости вырастет до 600 нит. Конечно, это плохо сказывается на заряде аккумулятора, зато позволяет работать даже под ясным весенним солнцем.

Сверху, над экраном, расположился глазок камеры на 1,2 Мп, на оборотной стороне — на 8 Мп. Снимки с последней получаются отличными: чистые, резкие кадры даже при слабом освещении. Органов управления у Prime раздва и обчелся. Есть кнопка включения да качелька регулировки громкости. Набор разъемов — стандартный для топового планшета. Порт microHDMI для подключения внешних мониторов, проекторов или телевизоров, кардридер microSD и 3,5-мм выход на наушники. Собрано все на высшем уровне. Хотя тут присутствуют и стекло, и пластик, и металл, Prime ощущается как монолитная стальная конструкция — ничего не скрипит и не прогибается.

Тройной удар

В основе Transformer Prime лежит платформа NVIDIA на базе процессора Tegra 3, также известного как **Kal-El**. Это пятиядерный (!) кристалл на архитектуре **ARM Cortex A9** с крайне оригинальной системой работы. Во время простоя функционирует только одно ядро под названием «компаньон» (companion). Оно не зависит от остального процессора и работает в режиме активного ожидания — проигрывает музыку, подкачивает почту, обновляет социальные сети. Как только пользователь начинает активные действия, «компаньон» отключается, и на сцену выходят основные

мощности Tegra 3. С простыми задачами справляется одно ядро, с тяжелыми сайтами — два, ну а с играми — все четыре. Таким нехитрым образом инженерам NVIDIA удалось снизить уровень потребления энергии и продлить жизнь устройства на «тощей» планшетной батарейке.

За обработку графики в Prime отвечает дискретный чип **ULP GeForce**, оснащенный 12 потоковыми ядрами и поддержкой стандартов OpenGL ES 2.0, OpenVG 1.1 и EGL 1.4. Оперативной памяти у Tegra 3 может быть до 2 Гб DDR3-1500 МГц, однако планшет получил всего 1 Гб. Из беспроводных технологий есть только GPS, Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR — и никакого беспроводного интернета, ни LTE, ни 3G.

Четверка

Продается новинка с уже знакомой нам операционной системой **Android 3.0**, однако к нам в редакцию приехала версия с установленной «четверкой» — **Ice Cream Sandwich**. Остановимся на ней подробнее.

Внешне **Android 4.0** похож на своего предшественника. Главный экран разделен на пять рабочих столов, внизу располагаются кнопки «Домой», «Назад», «Приложения», а также часы, дата и значки специальных функций вроде увеличения яркости дисплея, скорости работы системы и управления беспроводными сетями. Изменениям подверглись всякие мелочи и встроенные программы. К примеру, теперь на рабочих столах можно создавать папки. Работает как в iOS: совместили две иконки, получили каталог. Список приложений отныне делится по категориям, которые перелистываются движением пальца. На экране блокировки появился быстрый доступ к камере и окну уведомлений, а также возможность запустить аппарат через систему распознавания лиц. Также отметим расширенную поддержку жестов, новый шрифт с возможностью масштабирования и перерабо-танную клавиатуру, лишившуюся кнопки переключения языков. В списке стандартного софта изменениям подверглись календарь, галерея фотографий, алгоритмы декодирования звука, почта и браузер. Последний стал значительно быстрее и получил множество новых настроек.

В целом Android 4.0 нам понравился: система стала гораздо удобнее и логичнее. Плюс повысились плавность и скорость работы. Примерно за месяц общения с планшетом мы получили всего одно зависание. Учитывая, что Android 4.0 в нашем случае стоял в тестовом режиме, — результат просто замечательный.

Игры

Отдельно расскажем про игры. На момент тестирования Prime был единственным планшетом на основе Tegra 3, так что игр в Android Market под нее еще не было. Зато множество проектов нашлось в специализированном магазине NVIDIA TegraZone. В уже выпущенных приложениях добавились интересные эффекты. К примеру, в головоломке **Sprinkle** про отважных синих пожарных появился дым от пожаров, в гонках на водных мотоциклах **Riptide GP** — эффект Motion Blur и брызги, а в шутере **Shadowgun THD** — свежие текстуры и шейдерная водичка. Конечно, все это может быть чистой воды маркетингом, а вся эта красота с легкостью пошла бы и на **Tegra 2**, но проверить это невозможно. Хотите спецэффекты — покупайте новинку.

Еще одна особенность Tegra 3 — поддержка 3D Stereo. Через miniHDMI можно вывести изображение на экран с поддержкой стереоскопического изображения и поиграть в какую-нибудь игру или посмотреть фильм. Также заметим, что Tegra 3 поддерживает игровые контроллеры, правда, для этого на планшете должен быть порт USB.

Кнопочки

Закончим мы обзор рассказом о док-станции. Помимо клавиатуры и тачпада, она добавляет планшету USB-порт, кардридер под полноразмерные SD-карты и еще один аккумулятор. Крепятся половинки мощной защелкой: совмещаем порт на дисплее с контактом на док-станции и вставляем до щелчка. Быстро и удобно. Единственная проблема — конструкция получается неустойчивой. В верхней половинке находится вся техническая начинка, а также собственный аккумулятор. Из-за этого дисплей получился слишком тяжелым и на неровной поверхности (к примеру, на коленях) норовит опрокинуться.

Что касается основной функции док-станции, набора текстов, то тут все неоднозначно. С точки зрения планшета удобство работы возрастает в разы — легче пользоваться браузером, отвечать на письма, набирать тексты. Однако сравнивать Prime с ноутбуком все еще рано. Android не рассчитан на работу с физической клавиатурой и тачпадом: нет привычных сочетаний клавиш и команд, а курсор слишком медленно отзывается на действия с сенсорной панелью. В общем, полностью заменить ноутбук Prime не может, но вот облегчить работу с текстами — это без проблем.

●●●

ASUS Transformer Prime — это лучший планшет на базе Android. Он отлично подходит для любых задач: игры, работа, интернет-серфинг. От батарейки таблетка живет 8-10 часов, с подключенной док-станцией — 12-15 часов. Наличие клавиатуры позволяет работать с текстами и не стеснять себя при ответе на рабочие письма. В России за Prime просят 28 000 рублей, на Западе он обойдется в 18 000 рублей. При желании можно найти Prime и без док-станции. Тогда его цена опустится до уровня 20 000 рублей. ● ***Виктор Зайковский, Дмитрий Колганов***

+ ПЛЮСЫ +

+ мощная начинка
+ есть клавиатура
+ Android 4.0
+ долгое время автономной работы

— МИНУСЫ —

– завышенная цена в России
– отсутствие 3G-модуля

МЫШИНЫЙ ДУЭТ

Тестирование мышек ASUS GX810 и WT460

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS GX810

- **Тип:** беспроводная мышь
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик с резиновыми вставками
- **Цвет:** матовый черный
- **Сенсор:** лазерный, 3200 dpi
- **Встроенная память:** есть
- **Кнопки:** 3 основных, 2 дополнительных, колесико-кнопка
- **Особенности:** симметричная, поддержка макросов
- **Размеры:** 10,5x6,6x3,7 см
- **Вес:** 82 г (без батареек)
- **Цена на февраль 2012 года:** 1750 рублей

Компания **ASUS** в основном известна как производитель ноутбуков и компьютерного железа. Однако в ее арсенале есть и другие интересные устройства. К примеру, в «Игромании» №2/2011 мы рассматривали игровую мышь **ASUS GX900** (см. «Универсальное оружие»), которая получила награду «Лучшая покупка». А сегодня у нас на тестах два беспроводных грызуна — **GX810** и **WT460**.

ASUS GX810

Первый относится к известной игровой серии **Republic of Gamers**. Корпус у мышки симметричный и подойдет как левшам, так и правшам. Основная часть GX810 сделана из глянцевого пластика, по бокам расположены резиновые вставки, улучшающие сцепление с рукой. Спинка закрыта съемной панелью из приятной на ощупь софттач-пластмассы. При желании покрытие можно сменить на привычный глянец, в комплекте есть соответствующая накладка.

Габариты у GX810 скромные — удобно грызун ложится только в маленькую ладонь. Обладателям больших рук придется держать корпус кончиками пальцев, при этом большой и безымянный лягут на прорезиненные поверхности по бокам. Кнопок тут всего пять штук: две основные, колесико, закрытое прозрачной резиной, и пара клавиш по бокам. Последние смещены к передней части корпуса.

Чтобы подружить GX810 с компьютером, необходимо вставить в USB-порт маленький передатчик и перевести в рабочее положение ползунок на днище мышки. Интересно, что для питания нужна всего одна AAA-батарейка, но при этом отсек рассчитан на установку сразу трех гальванических элементов. Таким образом, варьируя количество батареек, можно подобрать оптимальный вес грызуна. Еще одна особенность GX810 — удобное программное обеспечение, в котором позволяется регулировать разрешение лазерного сенсора (от 800 до 3200 dpi), настраивать дополнительные клавиши и даже писать макросы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS WT460

- **Тип:** беспроводная мышь
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик с резиновой вставкой
- **Цвет:** глянцевый синий
- **Сенсор:** оптический, 1600 dpi
- **Встроенная память:** нет
- **Кнопки:** 3 основных, 2 дополнительных, колесико-кнопка
- **Размеры:** 10,4x6,8x4,0 см
- **Вес:** 63 г (без батареек)
- **Цена на февраль 2012 года:** 800 рублей

ASUS WT460

Второй представитель ASUS выглядит проще своего собрата. WT460 не умеет работать с макросами, и у нее обычный оптический сенсор разрешением 1600 dpi. Однако при этом мышь отлично ложится в руку любых размеров и не требует никаких настроек.

Корпус WT460 сделан из глянцевого, стойкого к загрязнению пластика. Форма несимметричная: безымянный палец располагается на небольшой полочке справа, а большой — в прорезиненной ложбинке с противоположной стороны.

Кнопкой DPI, стоящей позади колесика, можно на лету переключать разрешение сенсора. Работает мышь от двух AAA-батареек. С компьютером общается при помощи небольшого USB-приемника.

●●●

Новинки ASUS — это отличный вариант для тех, кому нужна беспроводная игровая мышь. За GX810 с поддержкой макросов просят 1750 рублей, а за младшую WT480 — всего 800 рублей. И, надо сказать, свои деньги эта пара отрабатывает по полной программе. ● *Антон Шерстнев*

ПЛЮСЫ

+ подходит левшам и правшам
+ сменные панели
+ поддержка макросов

МИНУСЫ

– плохо лежит в большой руке

ПЛЮСЫ

+ адекватная цена
+ не требует ПО
+ эргономичная форма с полочкой под безымянный палец

МИНУСЫ

– невысокое разрешение сенсора
– мало настроек

ОДНОЙ КНОПКОЙ

Тестирование устройства видеозахвата AVerMedia Game Capture HD

У многих из нас наступает такой момент, когда хочется поделиться с миром игровыми успехами — записать прохождение или взятие сложного ачивмента и выложить на **YouTube**. На компьютере это сделать сравнительно просто: быстрый жесткий диск, **Fraps** и немного терпения. Куда сложнее с консолями. Надо купить плату видеозахвата, разобраться с программами записи, нарастить мощность системы — в общем, проблем выше крыши. Однако есть способы и попроще. К примеру, использовать внешний рекордер типа **AVerMedia Game Capture HD**.

Коробок

Внешне это небольшая коробочка, напоминающая медиаплеер типа Western Digital WD TV Live. Основной материал — матовый пластик. Верхняя половинка черного цвета и украшена фирменным логотипом с белыми и красными буквами. Нижняя часть — светло-серая. На лицевой панели расположились USB-вход, две кнопки «Питание», «Запись» и ИК-приемник, стилизованный под еще одну клавишу. На задней стороне стоят все контакты. Это компонентные и RCA-входы/выходы, а также разъем для блока питания.

Подключается все тремя кабелями. Первый нужен для соединения с консолью: на одном его конце находятся разъемы для PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. На другом — три компонентные и две RCA-вилки, которые идут на вход Game Capture HD. Еще два провода понадобятся для вывода на телевизор изображения и звука.

Следующий этап — выбор накопителя. Варианта есть два. Первый — жесткий диск или флэшка через USB. Вход у рекордера питающий, а диски воспринимаются в любом формате, NTFS и FAT32. Второй — внутренний HDD/SSD размером 2,5 дюйма. Отсек для установки находится на днище устройства и закрыт пластиковой заглушкой, удерживаемой толстой клипсой (как на пультах ДУ). Внутри ничего интересного — полость для HDD, пара стальных направляющих и стандартные разъемы SATA. Процесс установки накопителя: положили диск в отсек, протолкнули до щелчка, закрыли крышку. Единственное, что требуется, — определить толщину HDD, чтобы правильно выставить прижимающую насадку на оборотной стороне заглушки.

Кнопочки

Все входы/выходы на Game Capture HD работают в пассивном режиме. То есть входящий сигнал поступает на телевизор без обработки. Это большой плюс: нет задержек, мешающих процессу игры, а также не надо держать рекордер во включенном состоянии.

Все управление настройками и записью осуществляется с пульта ДУ, работающего на паре комплектных AAA-батареек. «Лентяйка» небольшая, всего 12,5x3,5 см, и оснащена 27 кнопками: крестовина для путешествия по меню, блок «воспроизведения/перемотки», горячие клавиши «Запись» и «Скриншот».

Меню управления накладывается поверх изображения с консоли. Всего три пункта: «Настройка», «Управление файлами» и «Видео и снимки». В первом можно выбрать язык, выставить дату и время, установить автоматическое «включение/выключение» в зависимости от наличия сигнала с консоли, обновить прошивку, сбросить все параметры и определить, в каком качестве и куда будет вестись запись. Во втором разделе, «Управление файлами», ожидает простенький менеджер, в котором разрешается посмотреть/удалить/скопировать выбранный фрагмент. Наконец, в третьем пункте, «Видео и снимки», скрываются все записанные вами данные. После выставления настроек остается только запустить игру и нажать кнопку «Rec». Все остальное Game Capture HD сделает самостоятельно.

Чтобы перенести готовый материал на компьютер, достаточно подключить накопитель к ПК. Итоговые ролики порадуют даже самых придирчивых пользователей — никакого смазывания или подергивания картинки. А вот над скриншотами придется поработать. В отличие от видео, они получаются немного блеклыми.

●●●

Новинка от AVerMedia — это отличный помощник для владельцев собственных игровых блогов или сайтов. Game Capture HD не требует серьезных настроек или навыков редактирования. Подключил, нажал кнопку — получил ролик. Стоит такая штука 4500 рублей плюс цена накопителя. И, надо сказать, это значительно дешевле мощного компьютера с качественной платой видеозахвата.

● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал**: пластик
- **Цвет**: черный, светло-серый
- **Поддерживаемые разрешения:** 480i/480p/576i/576p/720p/1080i
- **Формат записи видео:** AVI (H.264)
- **Разъемы:** компонентный, RCA
- **Поддерживаемые накопители:** внешние (USB 2.0), внутренние (SATA 2, 2,5 дюйма)
- **Дополнительно**: пульт ДУ
- **Габариты**: 16,4x12,4x5,7 см
- **Вес**: 335 г
- **Цена на февраль 2012 года**: 4500 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ простая настройка
+ поддержка внешних накопителей
+ качественная запись

— МИНУСЫ —

- нет HDMI
- запись ведется только в формат AVI (H.264)

КЛЮЧ НА СТАРТ

Тестирование игрового руля Thrustmaster T500RS

ЭТО ИНТЕРЕСНО

В T500RS мотор Force Feedback и ось руля соединены ременной передачей. В отличие от редуктора на основе шестеренок, такое соединение не передает паразитные вибрации от мотора и не мешает управлению.

ИГРОМАНИЯ
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр рулевого колеса:** 30 см
- **Угол поворота:** до 1080 градусов (регулируемый)
- **Коробка передач:** подрулевые лепестки
- **Количество педалей:** 3 шт.
- **Совместимость:** ПК, PlayStation 3
- **Интерфейс:** проводной (USB 2.0)
- **Материалы:** резина, пластик, металл
- **Вес:** 11,7 кг
- **Цена:** 20 000 рублей

Рынок игровых манипуляторов переживает трудные времена. Если четыре года назад мы следили за битвой **Thrustmaster** и **Logitech**, устраивая сравнительные тесты джойстиков, геймпадов и рулей, то теперь — при самом хорошем раскладе — получаем по одному интересному устройству в год. Сегодня это **Thrustmaster T500RS**, дорогущий руль, который должен составить конкуренцию знаменитому **Logitech G27**.

Большой Джо

Поставляется T500RS в огромной коробке весом 18 кг! Внутри, помимо вороха инструкций и диска с драйверами, лежат здоровая панель с тремя педалями и сама рулевая конструкция.

Выглядит все стандартно. Колесо крепится к пластиковому основанию в форме носа болида «Формулы-1». На задней части корпуса расположены все контакты: питание, вход для педалей и кабель USB для подключения к компьютеру или PlayStation 3. Ось баранки закреплена под небольшим углом к основанию. Само колесо огромно. От металлического центра расходятся три спицы, удерживающие прорезиненное кольцо диаметром 30 см. Большая часть кнопок расположена на самой баранке: копируют элементы джойстика PlayStation 3. Собрано все на отлично. Руль жестко сидит на оси, никакого люфта или поскрипываний.

Набор педалей — невероятных размеров металлическая конструкция с тремя «топталками». За поверхность она цепляется четырьмя резиновыми ножками. При желании педали можно перевернуть, переставить в верхнее положение — как в машинах класса GT.

Отдельной коробки передач у T500RS нет. Если Logitech G27 оснащен полноценным Г-образным рычагом, то у нашего героя за переключение скоростей отвечают только подрулевые лепестки, закрепленные на основании. Тем, кому все-таки нужна нормальная коробка, Thrustmaster предлагает купить блок **TH8 RS Shifter**: Н-образный переключатель с настраиваемым усилием сопротивления и длинным хромированным рычагом.

К столу T500RS крепится двумя способами. Самый простой — через струбцину, которая притягивает основание к столешнице. Ставим руль, затягиваем болт, готово. За счет приличного веса конструкция держится идеально. Если вы серьезно занимаетесь виртуальными гонками и не планируете снимать манипулятор со своего места, то T500RS можно намертво прикрутить к столешнице комплектными болтами. С педалями еще проще. Внушительный вес (7,3 кг) позволяет ставить их на любую поверхность, будь то гладкий линолеум или ворсистый ковер.

Чтобы подключить T500RS, нужно вставить в основной блок кабель от педалей, затем воткнуть в розетку

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Одна из главных характеристик любого руля — система определения угла поворота/нажатия. В самых простых моделях используются резисторы. Через передаточные механизмы ось связывается с потенциометром (типа ручки громкости на музыкальном центре), который при вращении изменяет силу тока в электрической цепи. Способ этот древний, простой, дешевый и крайне ненадежный. Мало того, что в такой системе жестко ограничено количество шагов поворота, так еще и механическая работа приводит к быстрому истиранию подвижных контактов.

Второй способ работы рулей — бесконтактные датчики. До сегодняшнего дня использовались два типа. Первый — разработка Logitech. Через редуктор ось вращения соединяется с маленьким диском со множеством прорезей. С противоположных сторон этого круга располагаются источник и приемник света. Угол поворота рассчитывается исходя из количества пройденных перед датчиком прорезей. Такой подход позволяет не столько увеличить точность расчета, сколько обойти ограничения на максимальный угол поворота и повысить надежность за счет отсутствия соприкасающихся деталей.

Второй тип бесконтактных систем — магнитные резистивные датчики российской компании **Gametrix**. На ось руля устанавливается постоянный магнит с четким разделением полюсов. Напротив располагается датчик, считывающий угол поворота магнита. Такой подход позволяет снимать данные с точностью до сотых долей градуса и крутить руль хоть на 360, хоть на 1080°. К тому же такая система не может разрушиться под действием механических сил. Минус разработки — сложно установить Force Feedback. Мотор нужно экранировать, чтобы его собственное магнитное поле не влияло на показания датчика. Сейчас система Gametrix используется только в рулях компании-разработчика, однако в скором времени датчики должны появиться в устройствах **Defender**.

Кнопки на T500RS стоят достаточно далеко от рулевого колеса, обладателям маленьких рук будет тяжело до них дотянуться.

Лепестки переключения передач не крутятся вместе с рулем. Если вы ездите на спортивном автомобиле с сильно ограниченным углом поворота, то достать до шифтов можно из любого положения. Но в симуляторе с поворотом баранки в несколько оборотов добраться до лепестков трудновато.

С выходом T500RS в списке появился еще один способ снятия угла поворота — известные по школьному курсу физики датчики Холла. Систему назвали Hall Effect Accurate Technology (H.E.A.R.T.). По принципу работы она чем-то напоминает разработки Logitech и Gametrix. К оси руля приделан проводник с током, вокруг которого выстроена система из двух изолирующих колец с прорезями. Рядом с ними стоит датчик Холла, который реагирует на магнитное поле проводника. При повороте кольца периодически перекрывают поле и изменяют данные на датчике. По количеству этих изменений и рассчитывается угол поворота. Всего T500RS может снять до 65 536 значений, распределенных на 1080° (на 180° больше, чем у Logitech G27), а это значит, что точность расчета составляет 0,016°.

здоровый БП и после этого соединить с компьютером/консолью по USB. При первом включении колесо немного покрутится, откалибруется и будет готово к работе.

Старт!

Для начала мы попробовали T500RS на консольной **Gran Turismo 5** — впечатления незабываемые. Встроенный мотор Force Feedback мощностью 65 Вт и скоростью вращения до 3000 об/мин четко отрабатывает все, что происходит с машиной. Задели бордюр — получили мягкую встряску, ударились о бортик трассы — контроллер резко дернуло, прыгнули с горки — вот вам покачивание баранки. Удается T500RS и эмуляция особенностей управления тем или иным автомобилем. В машине класса NASCAR система блокирует радиус поворота баранки, при переходе на карт увеличивает поворачиваемость, а уж за рулем серийной малолитражки открывает все 1080°. При этом моторы точно подстраиваются под характер машины. В том же NASCAR джойстик становится жестким, а на Peugeot 207 позволяет крутить колеса без особого напряга.

Чувствуется с T500RS и скорость болида. Едете под 200 км/ч — ось еле поворачивается, отпускаете газ перед поворотом — и моторы ослабляют хватку. А уж как T500RS реагирует на заносы машины. Вот вы влетаете в поворот, руль железный и еле двигается, начинает сносить задние колеса, и моторчики отпускают баранку, позволяя вам самостоятельно ловить машину на трассе.

Второй круг

Интересно с T500RS и в более простых играх. Установив на компьютер **Need for Speed: The Run** и выбрав **BMW M3**, мы прокатились до Лас-Вегаса. Впечатлений от борьбы с контроллером масса. Когда мощный спорткар заносит или он влетает с дрифтом в поворот, руль начинает не по-детски сопротивляться и заставляет приложить массу усилий, чтобы удержать авто на трассе. Десять минут такой езды — и отходишь от экрана с дрожащими руками и испариной на лбу.

Конечно, о реализме в Need for Speed: The Run не может быть и речи, но и тут профессиональный манипулятор дает массу преимуществ. Помимо того, что T500RS позволяет вытащить машину, казалось бы, из безнадежных ситуаций, он может похвастаться невероятной чувствительностью и точностью управления. Когда мчишься под 300 км/ч и на пути встречается проезжающая машина, достаточно легкого движения, чтобы изменить траекторию и при этом не сорваться в неуправляемый занос. На клавиатуре или дешевом руле сделать это не так-то просто.

Отдельно расскажем о педалях. Тормоз отлично сопротивляется нажатию и позволяет четко контролировать скорость машины. А вот с газом есть небольшие проблемы. Педаль слишком мягкая, и для правильного старта приходится сильно напрягать стопу.

●●●

Thrustmaster T500RS — новый король среди игровых рулей, который может выжать максимум из любой гонки. Конечно, многим может не понравиться резиновое колесо, а кого-то будет раздражать отсутствие комплектной коробки передач или излишняя шумность системы охлаждения. Но все это мелочи, которые никак не влияют на окончательное мнение: T500RS стоит своих 20 000 рублей. И пусть эта сумма кажется сумасшествием, настоящие любители гонок эту модель не пропустят.

● *Дмитрий Колганов*

Диаметр колеса T500RS составляет 30 см, это на 3 см больше, чем у Logitech G27, и на 8 см меньше, чем у русской «пятерки».

+ ПЛЮСЫ +

+ мощный мотор Force Feedback
+ высокая точность
+ угол поворота 1080°
+ отличные педали

— МИНУСЫ —

– очень высокая цена
– прорезиненный руль
– занимает много места

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тестирование игрового ноутбука Dell Alienware M18x

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран**: 18,4 дюйма (1920x1080), LED-подсветка
- **Процессор**: Intel Core i7-2820QM (2,8 ГГц)
- **Память**: 8 Гб DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта**: 2x NVIDIA GeForce GTX 560M
- **Жесткий диск**: 750 Гб (7200 об/мин)
- **Связь**: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0, LAN
- **Разъемы**: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, LAN, D-sub, HDMI-in, HDMI-out, Mini DisplayPort, аудио
- **Аккумулятор**: литиево-ионный
- **Операционная система**: Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно**: кардридер, веб-камера, поддержка макросов, настраиваемая подсветка
- **Габариты**: 43,6x32,2x5,4 см
- **Вес**: 5,4 кг
- **Цена на февраль 2012 года**: 120 000 рублей

После того как компания **Dell** взяла под крыло **Alienware**, игровые ноутбуки на нас посыпались как из рога изобилия. Буквально два месяца назад мы тестировали мощную модель **M17x**, а сегодня у нас в лаборатории топовый **M18x**.

Шедевр

В отличие от прошлых версий, которые поставлялись в красивейших чемоданчиках, новый Alienware упаковывается в обычную черную коробку с логотипом подразделения. Внутри, помимо виновника обзора, лежит ворох инструкций, огромный блок питания и фирменная мышка. Последняя ничем особым не выделяется. Простенький симметричный грызун из глянцевого черного пластика. Из органов управления — две кнопки и одно колесико.

Сам лэптоп выглядит потрясающе. Огромный прямоугольник со сглаженными углами и скошенными передней и задней частью. Крышка закрыта листом алюминия и выкрашена в красный металлик. У основания расположилась черная трапециевидная прорезиненная вставка, а ближе к верхней кромке — заветный логотип в форме головы пришельца. Днище тут пластиковое, с огромными вентиляционными отверстиями и стальной пластиной, на которой можно выгравировать свое имя. Крепятся половинки через один мощный шарнир с двумя петлями, никаких замочков не предусмотрено. Крышка поднимается одной рукой: нижняя часть достаточно тяжелая, чтобы не отрываться от стола при раскрытии.

Интерьер

Внутри все закрыто приятным на ощупь софттач-пластиком. Посередине — глянцевая площадка с полноразмерной клавиатурой. Над ней расположилась кнопка включения в форме логотипа Alienware, а чуть правее встал блок управления беспроводными сетями и мультимедийными функциями вроде регулирования громкости, «воспроизведения/паузы» и «перемотки».

Органы управления M18x на высоте. Огромный тачпад (диагональ 11 см) немного смещен влево относительно центра клавиатуры и утоплен в корпус, чтобы палец не вылетал за пределы рабочей площадки. Раздельные кнопки под панелью практически не шумят и отличаются хорошей тактильной отдачей.

Клавиатура полноразмерная с отдельным цифровым и стрелочным блоками. Клавиши покрыты все тем же софттач-пластиком и могут похвастаться длинным ходом и четким срабатыванием. А вот жесткость подложки подкачала — немного проседает по центру.

Помимо основных блоков, клавиатура получила ряд из шести дополнительных клавиш, расположенных по левому краю. На эти кнопки разрешается назначать любое действие, сочетание клавиш или собственноручно написанный макрос с проставленными задержками между нажатиями. Все это можно сохранить в трех профилях, между которыми позволяется переключаться на лету специальной клавишей слева от «Escape».

Еще один плюс — качественная подсветка кнопок, которую видно под любым углом. Цвет лампочек можно настраивать. Для этого есть специальная утилита Alien FX, в которой разрешается выбрать собственную гамму для трех зон клавиатуры. Тут же изменяется и подсветка передних решеток, клавиши включения, надписи Alienware под экраном и окантовки тачпада.

Дополнительно

Экран у M18x большой — 18,4-дюймовая матрица. Качество изображения выше всяких похвал. Яркие сочные цвета, высокая контрастность и отличные углы обзора даже при отклонении по вертикали. А вот покрытие дисплея — традиционно для старших Alienware — ужасное: глянец и

при этом без антибликового покрытия. А это значит, что на ярком свету играть невозможно.

За звук в ноутбуке отдуваются динамики производства аудифильской компании **Klipsch**. Для лэптопа акустика звучит качественно, есть низкие частоты, чувствуется стереокартина. Не будем утверждать, что это лучшее, что мы слышали, но для фильмов и игр встроенного звука хватит с головой.

Закончим внешний осмотр рассказом о наборе портов. На левой грани расположились два выхода на наушники, один разъем для микрофона, S/PDIF-out, тандем USB, HDMI-out, Mini DisplayPort, LAN и замок Kensington. На противоположной стороне — еще пара USB, HDMI-in для подключения внешних источников, eSATA, слот для флэш-карт и щелевой Blu-ray-привод.

Тортик

Однако самое интересное в этом ноутбуке — техническая начинка. В нашем случае в качестве процессора был установлен **Core i7-2820QM**. Это четырехъядерный кристалл частотой 2,8 ГГц и автоматическим разгоном до 3,4 ГГц. В поддержку ему стояли 8 Гб оперативной памяти DDR3. Данные хранились на жестком диске Western Digital объемом 750 Гб и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. За графику отвечала пара **GeForce GTX 560M** на процессорах **GF116** с 192 потоковыми ядрами частотой 775 МГц и 1,5 Гб GDDR5 на скорости 3 ГГц.

Примечательно, что наша конфигурация оказалась чуть ли не самой слабой среди представленных в ассортименте Dell. В наличии есть системы с **Core i7-2960XM**, который умеет разгоняться до 4 ГГц, 32 Гб DDR3, жестким диском на 2 Тб и парой **GeForce GTX 580M** или **Radeon HD 6990M**.

А вот чего у M18x нет, так это расширенных опций связи вроде модемов WiMAX, LTE или хотя бы 3G. Все ограничивается стандартными Wi-Fi и Bluetooth 3.0. Для ноутбука такого уровня — это, мягко говоря, странно.

Зверь-машина

Тестировали мы лэптоп по стандартной программе. Синтетические **PCMark 7**, **3DMark 11** и **Unigine Heaven Benchmark 2.5** и три игры: **Resident Evil 5**, **DiRT 2** и **Just Cause 2**.

Первые два теста Alienware M18x дались без труда. PCMark 7 выдал 2852 балла, 3DMark 11 — 1807. А вот на Unigine Heaven Benchmark 2.5 система споткнулась — всего 7,8 fps и 196 итоговых очка. Тяжело ноутбуку дался и DX11-тест Just Cause 2. Только в 1680x1050 с отключенным антиалиазингом конечный результат превысил 30 fps. Зато с другими играми лэптоп справился на счет раз, даже в самых тяжелых режимах счетчик не опускался ниже 50 кадров.

Синтетические тесты

PCMark 7

Scores
2852

3DMark 11

Graphics	Physics	Overall
1609	6776	1807

Unigine Heaven Benchmark 2.5

FPS	Scores
7,8	196

Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)

Настройки	1680x1050	1920x1080
High, AF 16x	62,8	55,2
High, AF 16x, AA 4x	57,5	50,5

DiRT 2 (DX11)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Ultra, AF 16x	53,1	55
Ultra, AF 16x, AA 2x	56,9	51,5

Just Cause 2 (DX11)

Настройки	1680x1050	1920x1080
High, AF 16x	30,5	27,4
High, AF 16x, AA 4x	29	26

Стоит Alienware M18x 88 500 рублей (120 000 рублей в России). Это почти в два раза дороже аналогичного по производительности компьютера. Однако надо понимать, что такой ноутбук — это не альтернатива, а полноценная замена ПК. И деньги тут в первую очередь просят за возможность освободить квартиру от компьютерного стола и кучи мешающихся проводов. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ

+ высокая производительность
+ большое количество портов
+ настраиваемая подсветка
+ поддержка макросов
+ качественный дисплей

– МИНУСЫ

– завышенная цена
– прогибается подложка клавиатуры
– нет антибликового покрытия
– нет WiMAX, LTE и 3G

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Под робкими лучами весеннего солнца цены на железо хоть и медленно, но начали таять. Первыми «поплыли» видеокарты текущего поколения: с выходом **Radeon HD 7000** приходится активно избавляться от старых представителей **AMD**. Следующим подарком стали материнки на базе **Intel**. Скоро выходит **Ivy Bridge**, и старое оборудование надо срочно продавать. Ну и завершающий аккорд — жесткие диски. Впервые за три месяца в наших конфигурациях появились модели объемом 1 Тб.

Основные изменения этого месяца

- Конфигурацию «Дешево и сердито» соберем в большой корпус **Gigabyte GZ-X7B**. В качестве видеокарты выберем **MSI N560GTX-Ti HAWK** — чемпиона среди разогнанных версий **NVIDIA GeForce GTX 560 Ti**. Поднятый до 950 МГц GPU позволяет ей на равных соперничать с более дорогой **Radeon HD 6950**.
- Систему «Смерть тормозам» на базе процессора **AMD** оснастим мощным **AMD Phenom II X4 970** и материнской платой **ASUS M5A97 PRO** на базе чипсета **AMD 970**. Охлаждать кристалл будет обновленный **Cooler Master Hyper TX3 EVO**.
- В конфигурации «Займи, но купи» на базе AMD обновим материнку. **ASUS SABERTOOTH 990FX** построена на базе свежего чипсета **990FX** и может похвастаться приличным набором разъемов.
- Большинство производителей освежило свои линейки мониторов, добавив им много интересных функций. Например, **BenQ XL2420T** получил внешний контроллер для переключения профилей и поддержку **NVIDIA 3D Vision 2**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 15 Мб)	38 280
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 Гб, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	11 320
Память: 2x Kit 2x 4 Гб Kingston HyperX DDR3-2133 МГц PC3-17000 (KHX2133C10D3X2K2/4GX)	7600
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N590D5-3GD-B (GeForce GTX 590, 607/1215/4200 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	60 260
Твердотельный накопитель: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	119 990
Жесткие диски: 2x 3 Тб Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	17 000
Дисковод: Plextor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	8220
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	15 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	8230
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 дополнительных клавиш, ЖК-дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	5190
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	8700
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	14 290
Мониторы: 3x Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	67 110
Со всеми наворотами:	**384 990**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5100
Кулер: Cooler Master Hyper 212 EVO (алюминий + медь, 120 мм, 600-1600 об/мин, 9-31 дБ)	1200
Системная плата: ASUS SABERTOOTH 990FX (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866 до 32 Гб, 4x PCIe 2.0 x16 (SLI/CrossFireX), PCIe 2.0 x1, PCI, 2x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, PS/2, 10x USB 2.0, 4x USB 3.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	5320
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: MSI R6970 Lightning (Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 100
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	3450
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2450
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3150
Системный блок:	**35 010**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	6000
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	14 550
Системный блок и периферия:	**59 480**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1500
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7950 (Radeon HD 7950, 810/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4150
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**69 120**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7100
Кулер: Cooler Master Hyper 212 EVO (алюминий + медь, 120 мм, 600-1600 об/мин, 9-31 дБ)	1200
Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 (до 32 Гб), PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио, D-sub, DVI, HDMI)	3550
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: MSI R6970 Lightning (Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 100
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	3450
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2450
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3150
Системный блок:	**35 240**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: T&D TDE-500/5.0 Black (5.0, 210 Вт, 35-20 000 Гц, 80 дБ)	9800
Монитор: Philips 273G3DHSB/00 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo)	15 900
Системный блок и периферия:	**64 860**
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2550
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7950 (Radeon HD 7950, 810/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4150
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**75 550**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD Athlon II X3 460 OEM (Rana, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2370
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	545
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1866/2000 до 16 Гб, PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, COM, LPT, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2700
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1050
Видеокарта: MSI N560GTX-Ti HAWK (GeForce GTX 560 Ti, 950/1900/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	7450
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Gigabyte GZ-X7B (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1300
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1300
Системный блок:	**20 015**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 дополнительных клавиши)	630
Колонки: Defender Avante X55 (2.1, 2x 12,5 Вт + 30 Вт, 20-20 000 Гц)	2700
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м² D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**32 385**
Замена ЦП: AMD FX-4100 OEM (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 4 Мб, L3-кэш 8 Мб)	1980
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R695OC-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	550
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**38 905**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-2100 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3450
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	545
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1050
Видеокарта: ZOTAC GeForce GTX 560 Ti OC (GeForce GTX 560 Ti, 905/1810/4010 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	6790
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Gigabyte GZ-X7B (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1300
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1300
Системный блок:	**20 635**
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 дополнительных клавиши)	630
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 + 22 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	3300
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**33 605**
Замена ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L3-кэш 3 Мб)	800
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R695OC-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1210
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**39 605**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 970 (Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4350
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 EVO (алюминий + медь, 92 мм, 800-2800 об/мин, 17-30 дБ)	800
Системная плата: ASUS M5A97 PRO (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16 (CrossFireX), 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3400
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R695OC-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8000
Жесткий диск: 750 Гб Seagate Barracuda ST3750525AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	3100
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Cacecom Texconn 9388 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1400
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2250
Системный блок:	**25 540**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab Solo 5C (2.0, 2x 80 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ)	4500
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	11 050
Системный блок и периферия:	**43 270**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	750
Замена видеокарты: MSI R6970 Lightning (Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4100
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**52 110**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	4250
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 EVO (алюминий + медь, 92 мм, 800-2800 об/мин, 17-30 дБ)	800
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: Gigabyte GV-R695OC-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8000
Жесткий диск: 750 Гб Seagate Barracuda ST3750525AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	3100
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Cacecom Texconn 9388 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1400
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2250
Системный блок:	**24 940**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab X 14 (5.1, 135 Вт, 30-20 000 Гц, 75 дБ)	5300
Монитор: BenQ XL2420T (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 350 кд/ м², D-sub, DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-концентратор, NVIDIA 3D Vision 2)	12 650
Системный блок и периферия:	**45 070**
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2850
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 6970 Dual Fan (Radeon HD 6970, 880/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4100
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	**56 010**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Почему двухпроцессорные видеокарты не теряют в цене даже после выхода нового поколения плат?

Действительно, двухголовые видеокарты со временем не дешевеют. И если на момент выхода 25 000 рублей за **Radeon HD 6990** или **GTX 590** выглядят более-менее логично, то через полтора года эта сумма кажется безумием. К сожалению, ругать тут некого.

Дело в том, что двухъядерных монстров выпускают не столько для продажи, сколько для поддержания имиджа компании как производителя самых быстрых видеокарт в мире. Реально на таких платах не зарабатывают, продаются они плохо, а в производстве обходятся неоправданно дорого: приходится отбирать самые лучшие процессоры, которые выдержат повышенный тепловой режим.

Еще один фактор удержания цены — отсутствие конкуренции. Платы класса GTX 590 — это **Bentley** в мире видеокарт. Скидывать на них цену бессмысленно: кому надо, тот купит.

В западных странах уже давно запустили и используют сети LTE, а когда у нас появится мобильный 4G-интернет?

Честно говоря, после истории с 3G-сетями о LTE в России приходилось только мечтать. Однако чудеса случаются. Компания **Yota** сообщила, что в Москве LTE появится в ночь с 14 на 15 апреля 2012 года! При этом все станции с поддержкой старого WiMAX отключат, а имеющиеся в наличии модемы можно будет отправить в помойку. Однако тратить 3000 рублей на очередной приемник не придется. Всем активным абонентам (у которых на момент перехода будет оплачен доступ в интернет) выдадут новые модемы с поддержкой LTE. Интересно, что с переходом на быструю связь цены на услуги компании не изменятся, а вот скорости вырастут в два раза.

Что же касается LTE от операторов «большой тройки», то тут все стандартно. Изначально предполагалось, что канал будут брать в аренду у Yota. Однако в последний момент операторы отказались от этой затеи и заявили, что собираются делать все самостоятельно. Последние вести с полей — в начале февраля этого года МТС получила лицензию на использование LTE и к 2013 году пообещала запустить сеть в Москве.

Зачем нужен порт FireWire? Им же вообще никто не пользуется.

Да, в повседневной жизни устройство на FireWire — большая редкость. Основными интерфейсами являются USB 2.0 и USB 3.0. Однако это не говорит о том, что FireWire лишь занимает место в нашем компьютере. Этот порт пользуется огромной популярностью в профессиональной среде. Дело в том, что FireWire гораздо надежнее USB и может одновременно работать с несколькими десятками устройств. USB же поддерживает всего одну железку на порт.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Почему производители Android-телефонов так редко обновляют операционную систему?

Один из главных недостатков Android-телефонов — это обновление до следующей версии ОС. Если пользователи **iPhone** получают свежую операционку сразу после ее официального выхода, то владельцам гуглофонов приходится ждать месяцами. Свежий пример: **Android 4.0** вышла два месяца назад, а в продаже есть всего пара телефонов на ее основе.

Секретами обновления ОС недавно поделилась компания **Motorola**. Оказывается, для каждой трубки процесс разбивается на четыре этапа: планирование, разработка, тестирование и запуск. На каждый из этих пунктов тратится минимум одна-две недели. Вот и получается, что на подготовку оболочки в идеальном случае уходит около месяца. Ну а если возникнут какие-то проблемы (вроде технических трудностей или заминок на этапе согласования и планирования), то обновление может затянуться и на три, и на четыре месяца.

Купил телевизор с поддержкой Full HD, а что на нем смотреть — не понятно.

Такая проблема действительно существует. В магазинах на Full HD-панелях крутят красивые ролики с Blu-ray, а дома телевизор поджидает домашняя антенна с картинкой низкого разрешения. Отчаиваться в данном случае не стоит. Вариантов получения качественного изображения хватает.

Первый — купить Blu-ray-проигрыватель. Цены на них стартуют от 3000 рублей, а за диски просят от 300 до 1800 рублей. Второй способ — подключить к телевизору компьютер. В качестве источника может выступать как стационарный ПК, так и HTPC с ноутбуком. Главное, чтобы у него был HDMI-выход, а процессор/видеокарта справлялись с Full HD-потоком. Третий — приобрести медиаплеер, которому под силу декодирование видео высокого разрешения. Стоят такие игрушки порядка 3000 рублей. Ну и, наконец, четвертый способ — это спутниковое или IP-телевидение. Пакеты HD-каналов обойдутся в 250-300 рублей в месяц.

Можно ли подключить консольный джойстик к компьютеру?

Windows может работать с любым джойстиком — хоть от **PlayStation 3**, хоть от **Xbox 360**. Чтобы подключить геймпад **Sony**, нужно скачать и установить программу **MotioninJoy Gamepad Tool**. После этого достаточно запустить утилиту, воткнуть контроллер в USB и нажать кнопку «Load» в разделе «Driver/Install». Единственный нюанс: не все игры воспримут джойстик от PS3. Для таких случаев в программе есть пункт «эмуляция Xbox 360». Также заметим, что если у вас имеется Bluetooth-адаптер, то Sixaxis заработает и «по воздуху».

С джойстиками Xbox 360 немного сложнее. Напрямую с компьютером общаются только проводные версии. Их достаточно воткнуть в USB и скачать драйвера с официального сайта **Microsoft**. А вот чтобы подключить беспроводную модель — придется купить в магазине **Xbox 360 Wireless Gaming Receiver for Windows**, который будет принимать сигнал с контроллера. Стоит эта коробочка около 300 рублей.

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую. Работа над этим выпуском «Почты» прошла под эгидой PS Vita. Здесь из облаков должен появиться херувимчик с логотипом Sony между крыльев и осыпать меня дождем из золотых монет, но почему-то из облаков показывается только сальный кукиш.

А если по существу, то Светлана, до этого видевшая «Виту» только на закрытых презентациях, вцепилась в устройство, которое я тестировал уже почти месяц как, мертвой хваткой и заявила, что не отдаст, если я не отдам ей его на растерзание и потом не разрешу черкануть несколько слов в журнал. В результате мнение Светы о «Вите» вы можете прочитать в «Спецматериалах», а каждый вопрос текущей «Почты» для меня теперь прочно связан с конкретными играми и воплями моей соавторши. Перед ответом на письмо номера она дико улюлюкала, наяривая в Ultimate Marvel vs. Capcom 3. Рассуждая об информации в Сети, Света умудрилась параллельно пройти три миссии в Unit 13 (пробежала минут за пятнадцать, у меня на это раза в два больше времени ушло). Письмо про командировки прошло под недовольное сопение над головоломками Uncharted — Света запустила сразу одну из центральных миссий уже пройденной мной игры, напала на несколько некультяпистых заданий в духе «почеши заднюю сенсорную панель», раскритиковала и панель, и игру. После этого успокоилась — консоль, правда, засунула в сумку и не отдала даже после того, как я сказал, что конкретно этот девайс мне надо вернуть, иначе по документам с меня снимут скальп, три шкуры и все деньги с банковского счета.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Алексей, как всегда, преувеличивает. Эту приветственную речь я в тот вечер, когда мы трудились над «Почтой», так и не написала, прислала ее лишь через пять дней. Консоль все еще у меня, а Старпом, кажется, с целой головой, шкурка на месте, да и на финансовые проблемы не жалуется.

Рада снова быть с вами после почти двухмесячного перерыва: в прошлом номере «Почты» не было, а я, кто бы мог подумать, успела очень сильно соскучиться. Когда читаешь ваши письма, даже не могу это точно объяснить... словно разговариваешь по душам с реальными людьми. Ни форумы, ни чаты не дают такого эффекта. Там сообщения обычно короткие, словно плевки, а письма пишутся обстоятельно, с душой. И читаешь их точно так же, поудобней устроившись в кресле, попивая кофе или чай, я еще обычно круассаны с собой приношу; Старпом предпочитает булочки с маком или эклеры. Получается праздник и для души, и для, уж простите мне мою приземленность, желудка. И эту атмосферу не может никакая «Вита» разрушить. Хотя, каюсь, немного заигралась. Но что-то мы заговорились, давайте уже перейдем непосредственно к вашим письмам.

ПИСЬМО НОМЕРА

РЕКЛАМА — ДВИГАТЕЛЬ... ВНУТРЕННЕГО СГОРАНИЯ

Светлана, Алексей, скажите, а как вы относитесь к рекламе игр? Насколько ее можно сравнивать с рекламой, скажем, кино или фототехники, которой пестрят улицы Москвы? Да и вообще — так ли уж нужна играм реклама, когда и без того все, кому нужно, информацию в интернете найдут? — Николай Черковский aka Butch

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

приветствовал подушку,
приветствовал подружку

Реклама нужна всему. С точки зрения производителя, конечно. Потому что то, что рекламируется, гарантированно лучше продается. Другое дело, что необязательно вкладывать в рекламу много денег. Петя, рассказавший на второй паре лекций про новую крутую жвачку, — тоже носитель рекламной информации.

Чтобы понять эффективность рекламы конкретно игр, можете сами поискать в Сети статистику о том, как отличные по всем параметрам игры отвратительно продались, потому что их никто не рекламировал. И наоборот — не шлак, конечно, но средние игры неплохо расходятся, потому что их внедряют в мозг потребителя на каждом шагу.

Математика капитализма проста. Если затраты на рекламу меньше, чем прибыль от продаж, и не сводит эти прибыли практически к нулю (формула, конечно, сложнее, но

«Гарри Поттер — не совсем игровая тема, но и игры по нему существуют. Вот такой Гарри украшает лестницу на улице Плеханова в Перми. Фото сделал Никита Киров».

идея, думаю, ясна), надо рекламировать. Не прорекламировался — не продался, а значит — сам дурак.

Что касается рекламы, то момент очень тонкий. С точки зрения все того же производителя (разработчика/издателя/правообладателя, нужное сами подставьте) лучшая реклама та, что продает товар. Что будет в рекламе — дело десятое. Главное, чтобы она продавала. Поэтому, если для продажи дорогого спорткара нужно показывать по телевизору кружевное женское белье, именно его и будут показывать. А если бы спорткары можно было рекламировать, демонстрируя кишки новорожденных котят, то показывали бы их. Учитывали бы издержки на судебные разбирательства и показывали.

Фокус в том, что подобная реклама не совсем честная. Вернее, совсем не честная. Она рекламирует не продукт и не его свойства, а нечто, обычно не имеющее к якобы рекламируемому продукту никакого отношения. Связь между дорогой машиной, красивыми женщинами, здоровьем и успехом, конечно, есть, но весьма условная. А уловить связь между новой фотокамерой и милым котенком вообще мало кто способен. Но... все любят котят и, видя их рядом с фотоаппаратом, автоматически переносят свою любовь к котятам на бездушную железку.

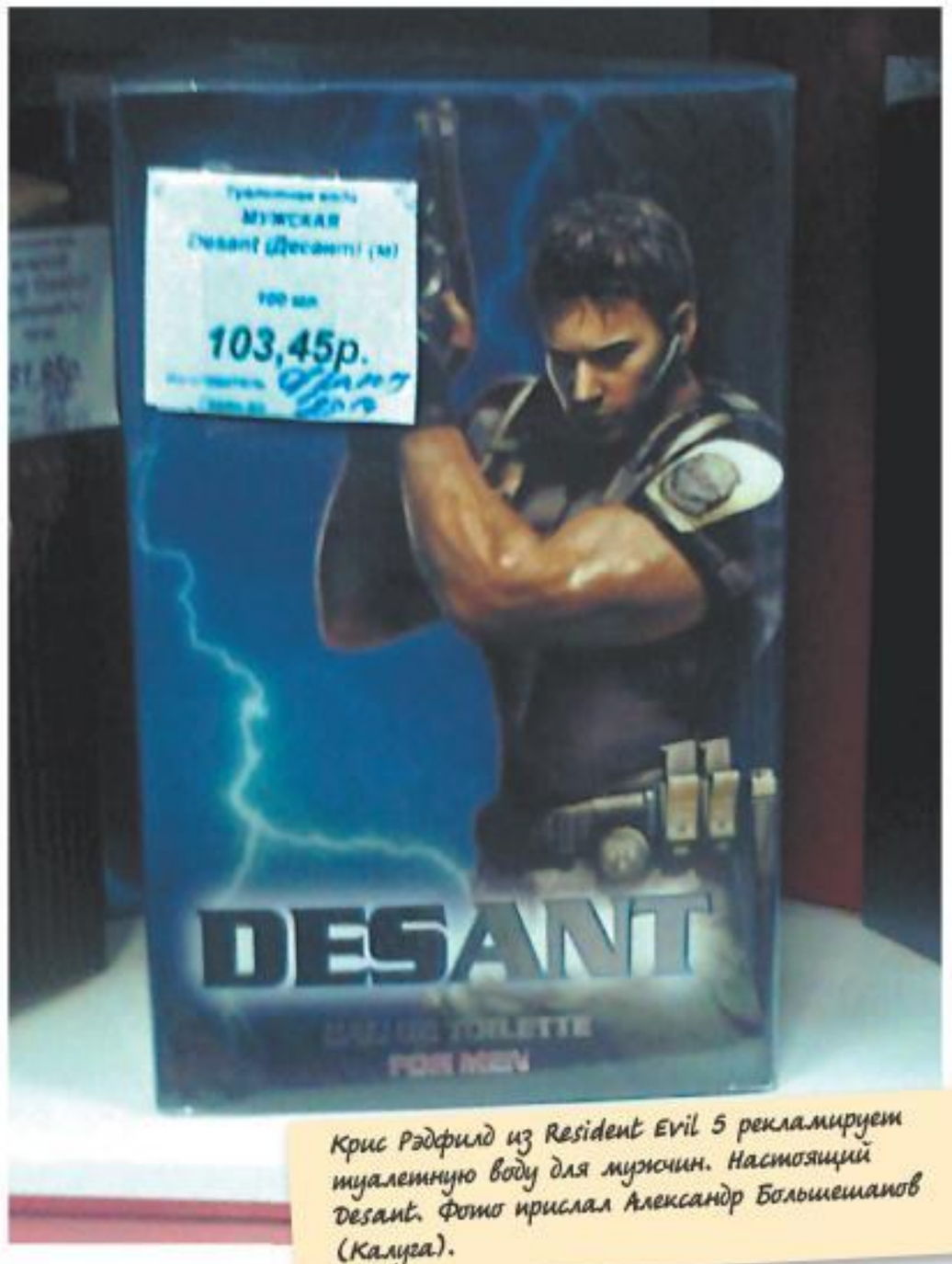
Я же люблю рекламу честную и достоверную. Ту, что раскрывает настоящие свойства товара и хоть как-то демонстрирует их — пускай даже с наивыгоднейшего ракурса. Очень люблю читать рекламу позапрошлого и начала прошлого века. Тогда, разумеется, тоже врунов хватало, но честной рекламы было в разы больше. «Зубной порошок «Шустов и сыновья». Двадцать процентов соды. Отбеливает зубы за неделю. Двадцать копеек за короб». «Шины из вулканизованной резины. Не ломаются на морозе. В два раза дороже обычных. В четыре раза долговечней».

И в рамках этой концепции реклама игр — весьма честная. Потому что пока еще игры чаще всего рекламируются через геймплей. Нам показывают нарезку реальных игровых моментов, и дальше уже са-

ПРИЗ

Традиционно мы премируем авторов писем. Автор письма номера получает от нас ИБП **CyberPower**. Мощность 510 Вт, входная частота 47-63 Гц, звуковая индексация событий, встроенный USB-интерфейс, размеры 271x1601x114 мм, вес 4,3 кг, шесть розеток. ИБП поддерживает технологию GreenPower: в моменты, когда напряжение в сети стабильно, ток проходит только через реле, минуя повышающий/понижающий трансформатор, что позволяет избежать лишнего тепловыделения и потерь энергии.

Сакбой-любер. Вязал — Семен Самсонов (Люберцы).



Крис Рэдфилд из Resident Evil 5 рекламирует туалетную воду для мужчин. Настоящий Desant. Фото прислал Александр Большешапов (Калуга).

ми решайте — нравится вам то, что вы видите, или нет. Конечно, музыку подберут получше, текстовку, зачастую не относящуюся к игре, пустят. Атмосфера, саспенс, все дела... Но в целом, повторюсь, реклама игр обычно демонстрирует товар лицом — и этим очень мне нравится. Как и реклама фильмов. Понятно, что показывают подборку лучших моментов, но по крайней мере это моменты, которые в фильме и в игре точно есть. А не эти ваши абстрактные котята.

Что не нравится — так это то, что игровая индустрия все чаще и все настойчивей перенимает опыт своих неигровых коллег. И начинает рекламировать игры, консоли, другую игровую атрибутику — косвенно. Через рекламу, скажем так, сладкой жизни. Рекламы Sony, Microsoft, Apple и прочих гигантов индустрии креативны, красивы, часто умны, но крайне далеки от того, что именно они рекламируют. И это работает. Железо и игры, прорекламированные таким способом, действительно лучше продаются. Но это значит, что чем дальше, тем меньше достоверной рекламы будет в игровой индустрии.

«Рисунок на тему игры Portal (ну и на Raving Rabbids тоже). Создан на бумаге с последующим переносом в компьютер и обработкой» — Никола Паганини.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
нормализовала микрофлору

Я очень люблю креативную рекламу, на которую ты, Старпом, катишь многотонную бочку. Более того, именно эту рекламу я считаю рекламой с большой буквы, а то, что ты называешь рекламой достоверной, мне кажется, вполне можно посмотреть в спецдокументации к товару. Задача рекламы, ты же сам сказал, привлечь внимание и продать.

Я не против, но я хочу, чтобы мое внимание привлекали красивым, необычным способом. Чтобы у меня, простите, челюсть от удивления на пол упала. Если для этого надо рекламировать жвачку с использованием визуального ряда с подпольных вечеринок любителей жареных кузнечиков, то я двумя руками за. Удивите меня!

А вот издатели игр как раз удивляют меня крайне редко. Реклама, согласна, достоверна и честна, но креатив из нее надо долго выпаривать, потом возгонять, потом пропускать через хроматограф, и то — даже двух молекул не наберется. Все по шаблону, все под копирку. Кусок геймплея, шаблонная фраза, кусок ролика, шаблонная фраза, пара слов ведущего разработчика, шаблонная фраза. Перетасуйте в произвольном порядке и получите типовой рекламный ролик про игру. Повеситься со скуки можно!

Детали про игру я всегда узнаю, посмотрев записи живого геймплея (они почти всегда есть задолго до выхода игры), а чистую рекламу я хочу с котиками, собачками и... нижним бельем. Почему, собственно, нет? Это было бы необычно и уж всяко лучше заезженных фраз.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

ПИСЬМО №1
НЕАКТУАЛЬНОСТЬ АКТУАЛЬНОГО

В наш век информационных технологий в интернете можно найти практически любую информацию. Но и актуальность... или даже не знаю, как правильно сказать, ее востребованность неимоверно снизилась. Молодежь, впрочем, и взрослые люди тоже, в день походя пролистывают тонны статей, ради которых еще лет двадцать назад часами, днями напролет сидели бы в библиотеках, рыскали по книжным. Так что же — получается, что интернет сделал информацию доступней, но одновременно и отдалил ее от людей? Как же так? — Екатерина Кожевникова (Санкт-Петербург)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

солил и перчил «коктейль Молотова»

Я помню свои школьные годы. Помню, как с замиранием сердца топал на «Горбушку» (тогда еще она была на улице возле ДК им. Горбунова), чтобы купить там из-под полы у барыги рокерской наружности «Поваренную книгу анархиста». Не потому, что я хотел кого-то взорвать или сделать наркотики из банана. А потому, что информация из этой книги казалась запретной, ее больше нигде нельзя было найти. Потом эту книгу у меня перестреляли все одноклассники, да и в институте первые курса два она пользовалась неизменным успехом, пока не осела на руках у кого-то из коллег по вузу.

Запретный плод сладок. Видит око, да зуб неймет. Сами ведь все эти банальности знаете. И наверняка догадываетесь, что это не просто банальности, а жестокая правда жизни. То, что запрещено, действительно хочется попробовать стократ больше, чем то, что... хм, расшарено на всех. Все мы дети, а лучший способ заставить ребенка что-то сделать, запретить ему это.

С информацией сейчас происходит ровно тот же самый процесс. Ее стало так много, и она настолько доступна, что наше сознание воспринимает ее как фон. Замечали за собой такое свойство? Нашли интересную статью в интернете, сохранили страничку на винчестер или сделали закладку с мыслями «потом обязательно прочитаю». Но не возвращаетесь и не читаете. Хотя знаете, что статья интересная и важная. Ваш мозг удовлетворился тем, что знает, что информация есть в доступе, что ее всегда можно взять и изучить. И как бы изучать уже и не нужно. Как сухарик про запас. Лежит, никто его есть не будет, но душу греет, что «если что» (которое никогда не наступит), можно взять и схрумкать.

Это самая грандиозная подстава современного информационного бума. Вместо собственно знания мы бравируем друг перед другом причастностью к знанию — видели заметку, читали комментарий. Заезженный пример, но тем не менее — вы бы обрадовались, если бы врач, к которому вы пришли, сказал бы вам: «Эй, милок, да у тебя волчанка. Помню-помню, на третьем курсе в учебнике была статья про нее. Сейчас разберемся». Нас забавляет подобная аналогия, но мы, ничтоже сумняшеся, сами пользуемся этим приемом, когда дело касается не столь важных, как медицина, вещей.

Чтобы не попасть в эту ловушку, думаю, достаточно о ней помнить. Не забывать, что интернет лишь облегчает доступ к информации, но не способен сам запихнуть ее вам в голову и сделать вас специалистом в каком-либо вопросе. Не забывать, что на изучение любого предмета надо потратить сколько-то — иногда порядочно — времени. Не забывать, что если информация общедоступна, то это не значит, что она менее важна, чем что-то, что сложно найти.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

сыпала соль на перец

Старпом, тут ведь есть еще одна ловушка, скажем так, второго порядка. Когда важная, полезная, нужная информация становится общедоступной, люди начинают тянуться к информации засекреченной или, что самое ужасное, якобы засекреченной. И в итоге принимают за чистую монету полную ересь, фигу с маслом, поданную в обертке «страшной тайны».

Помнишь, как в самом раннем детстве тебе кто-то постарше дает обертку от иностранной конфеты и говорит, что нельзя ее никому показывать, потому что за ней охотятся шпионы. И ты веришь, потому что страшно, потому что тайна. Сейчас это все приняло форму закрытых форумов, чатов, гильдий, групп в соцсетях. Отличный такой способ для организатора любого такого сообщества навешать людям лапши на уши, прикрываясь ширмой секретности и причастности к тайне.

ПИСЬМО №2
ВАГОНЧИК ТРОНЕТСЯ

Вы много ездите к разработчикам в другие страны. Но я видел, что один ваш журналист в блоге писал, что ему ездить не нравится. Как такое возможно? Или это просто плохой журналист попался? — Coconut

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

отходила вместе с вокзалом

Это только со стороны кажется, что жизнь игрового журналиста состоит

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет факультативная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ПРИЗЫ

Автор письма № 1 получает джойстик **Defender Cobra M5**: семь кнопок и два курка: трехпозиционный тумблер модифицмрует кнопки и позволяет использовать комбинацию из 23 кнопок, три режима управления (ближний бой, дальний бой, маневрирование), ручка с прорезиненным покрытием, бесконтактная магнитная технология позиционирования M-Force.

Автор письма №2 получает от нас в подарок игровую акустику **2.1 Defender Fusion M45**. Сабвуфер + 2 колонки. Корпус саба — деревянный, саттелиты с двумя динамиками каждый, проводной пульт ДУ с регулятором громкости и аудиовыходом для наушников, дополнительный AUX-аудиовход.

из одной малины. Сиди себе, играй в игры, катайся по загранкам, получай кайф да пописывай статейки в журнал и на сайт. Что? За это еще и деньги платят?! Такого рая не бывает!

Реальность же чуть более сурова. Те же поездки сами по себе, безусловно, отличная штука. Едешь в другие страны, знакомишься с новыми людьми, смотришь игры, которые, кроме тебя, видит еще от силы человек десять журналистов из-за рубежа. Концепция, как любит выражаться Старпом, безупречная, но есть нюансики. Вот есть редактор, в его ведении обычно один-два крупных раздела. Разделы надо наполнять, желательно чем-то интересным. И тут — бац, поездка. Собираешь документы, получаешь приглашение, оформляешь визу... Все это время. А работа-то не ждет. И вот самолет застыл на старте, редактор грузится в него. Работа все еще не ждет. Самолет летит над Северным полюсом куда-нибудь в солнечную Калифорнию. Работа все еще не ждет. Самолет приземляется, редактор вприпрыжку бежит в распростертые объятья друзей-игроделов.

В этот момент выпускающий и главный редактор, которые хоть и подстраховывают беженца во время отъезда, но все же не могут выполнить сто процентов его обязанностей, потому что у них есть свои, начинают бомбардировать командированного письмами, смсками и просто телефонными звонками. Где то, где это, когда сдашь тот текст, а эта игра уже вышла, почему еще никто не пишет, пришел ключ по игре X, надо заряжать автора. В красных от джетлага глазах редактора ужас. Неожиданно он понимает, что веселая поездка на американский курорт оказалась настоящим адом, потому что надо ведь еще работать, да еще текст успеть написать до вылета в Россию. А злобный джетлаг все не заканчивается. А улетать обратно надо сразу после премьеры игры, нет даже денька, чтобы отдохнуть и просто побродить по этому долбанному Сакраменто! Блин!

Я, конечно, слегка утрирую, но и такое тоже бывает. Многие командировки происходят в самое неподходящее время в режиме аврала, когда где-то там, в далекой Москве, уже почти готовый к печати номер ждет не дождется лишь одного-единственного материала — разумеется, того, который должен сдать командированный.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
отправлялся вслед за составом

Свет, ну ты и впрямь утрировала по самые не балуйся. И издатели, и мы тут ведь не звери. Вернее, не совсем звери. Большая часть командировок планируется с запасом, время на погулять тоже чаще всего остается. Но, согласен, джетлаг зачастую заставляет дрыхнуть в номере сутки напролет вместо того, чтобы наслаждаться архитектурой чужеземных городов.

От себя добавлю еще лишь одно. Есть редакторы и авторы, которые любят ездить, и их никакими джетлагами не запугаешь. И есть те, кто ездить не любит, даже если у них после показа игры есть целая неделя на то, чтобы отдохнуть на чужбине. С этим ничего не сделаешь. Бывают домоседы, бывают приключенцы. И первые, и вторые могут быть прекрасными журналистами, главное — «уметь их правильно готовить», а точнее, позволить им в разумных пределах самим выбирать формат и режим работы. Вот Линар Феткулов у нас любит ездить, поэтому и мотается постоянно по заграницам, отдуваясь за десятерых. А Максим Еремеев любит ездить, но чтобы низенько и близенько, поэтому в те же Штаты он летает намного реже Линара, зато страхует его по Европе.

А есть еще у нас такая девушка — Света Померанцева, так ее в командировку надо выпинывать кирзовыми сапогами, и то от силы раза четыре в год получается, когда больше некому.

ПИСЬМО №3

НРАВИТСЯ, НЕ НРАВИТСЯ — СПИ

У меня часто случается, что игра в самом начале не нравится, совершенно. Жанр любимый, сеттинг по душе, но не идет. И приходится заставлять себя играть, но через несколько уровней все встает на свои места и игра начинает нравиться. У вас такое бывало? С чем это может быть связано? — Николай (Электросталь)

Апрель 2012 April

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
14	26	27	28	29	30	31	1
15	2	3	4	5	6	7	8
16	9	10	11	12	13	14	15
17	16	17	18	19	20	21	22
18	23/30	24	25	26	27	28	29

BINARY DOMAIN

Издатель Sega Разработчик Sega Japan

Апрель 2012 April

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
14	26	27	28	29	30	31	1
15	2	3	4	5	6	7	8
16	9	10	11	12	13	14	15
17	16	17	18	19	20	21	22
18	23/30	24	25	26	27	28	29

Издатель THQ **Разработчик** Vigil Games

«Самолет сделан в прошлом году моим другом для участия в Кубке Дальнего Востока по авиамодельному спорту... К сожалению первый самолет разбился в полете, но нас это не остановило, сделали второй... Сейчас готовимся делать еще одну версию в стиле нуар, многое черпаем из игр. Предлагал другу сделать самолет по мотивам игр BioShock, Gears of War и Dead Space, но идея была отвергнута, так что мы пока в поисках нуара в играх... Ваши статьи по этому стилю очень помогли нам в выборе... Нам по 37 лет, живем на Сахалине, в игры играем еще с денди-времен, к сожалению, времени не хватает, но Bulletstorm с визгом радости пробежали, спасибо вам за журнал! Георгий, Олег».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

привыкала по чуть-чуть

Для меня это совершенно нормальная ситуация, если я недавно играла в какую-то похожую игру. К ней ведь привыкаешь, причем не на уровне каких-то глобальных вещей, а в мелочах: к управлению; к тому, как персонаж двигается; как стреляет оружие; к чувствительности мыши, в конце концов (идеально точно подогнать ее во всех играх редко получается).

Новая же игра после привычного окружения воспринимается как, простите за резкое слово, стресс. Все новое, к этому надо привыкать. Даже если головой игра нам нравится, телу (пальцам, взгляду, даже слуху) надо к ней приспособиться. И только после этого, как многие говорят, фан попрет.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

нырял с головой

Свет, даже если в похожие игры давно не играешь, все равно есть ощущение «своя игра» и «что-то не так». У каждого в голове живет представление, что все те вещи, которые ты перечисляла (управление, графика, движения героя, стрельба), должны быть примерно вот такими — и уж никак не вот такими. Вместо «вот такие» каждый подставляет что-то свое.

Если игра попадает в твое личное представление о хорошей игре, мозг сразу заглатывает наживку и полностью погружается в геймплей. Если какая-то из деталей не соответствует, а игра на самом деле хорошая, мозгу приходится какое-то время привыкать.

Кстати, от эффекта узнавания всех этих мелких «телесных», как ты выражаешься, игровых моментов во многом зависит, как человек будет оценивать новую игру в серии. Даже если новая часть оказалась провальной по каким-то глобальным параметрам (например, сюжет ужасный), но базовая механика не изменилась, человек может не заметить недостатков, потому что будет чувствовать себя в своей тарелке (не забывайте, для нашего мозга многие привычные вещи — как наркотик). При этом игрок, который не видел предыдущих частей, избавлен от этого «телесного» груза и может трезво оценить игру в комплексе.

■ ■ ■

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Еще один выпуск «Почты» подошел к своему логичному завершению. Надеюсь, что ближайшие месяцев, так, -дцать мы будем встречаться с вами ежемесячно, без всяких длинных перерывов. Всех обнимаю, желаю побольше игр, хорошего настроения и обычного человеческого счастья. До встречи в следующем номере.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Не кашляйте, держите носы сухими, голову на плечах, ноги в тепле, сердце в духовке, а хвост трубой и постоянно заряженным пистолетом. Будьте и не прекращайтесь! До встречи в журнале. El pueblo unido jamas sera vencido! ■

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры: например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

BATMAN: ARKHAM CITY
(PC, XBOX 360, PS3)

Активируйте криптографический секвенсор, зажмите **L1** и **R1** (**LB** и **RB** на Xbox 360) и крутите левый стик против часовой стрелки, а правый — по часовой. Через несколько секунд кручения у Бэтмена неожиданно увеличится голова. У всех врагов — тоже. Игра мигом превратится в комедию.

CRUSADER KINGS 2
(PC)

Нажмите тильду (~) и набирайте:
cash — +5000 золота
piety — +5000 пиетета
prestige — +5000 престижа

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7
(XBOX 360, PS3)

Коды набираются в меню **Extras**:
2FLY6B — сбор призрачных фишек LEGO
ZEX7MV — падение в пропасть не причиняет вреда
H27KGC — фишки с персонажами

HA79V8 — детектор фишек с персонажами
T7PVVN — все носят шапочки Санты
J9U6Z9 — дополнительные сердца
84QNQN — детектор золотых блоков
TTMC6D — детектор эмблем Хогвартса
QQWC6B — бессмертие
7AD7HE — детектор красных блоков
74YKR7 — в два раза больше собираемых фишек LEGO
XK9ANE — в шесть раз
HUFV2H — в восемь
H8X69Y — в десять
BMEU6X — суперсила (можно тягать тяжелые предметы без выпивания зелья)
А этот код набирается в магазине Уизли:
AAAAAA — открывает заклинание Immobulus

THE SIMPSONS ARCADE GAME
(XBOX 360, PS3)

На титульном экране нажмите **вверх**, **вверх**, **вниз**, **вниз**, **влево**, **вправо**, **влево**, **вправо**, **круг**, **крест** (**B**, **A** для Xbox 360), чтобы открыть весь бонусный контент.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

ALAN WAKE

В начале второй главы на стене в одной из комнат можно найти QR-код, который скрывает следующую фразу: «Хм. Получается, с комфортом

вполне можно играть, даже если вы сидите не на диване. Кто же знал?» Это явная отсылка на слова пресс-атташе **Microsoft**, который еще два года назад так объяснил отмену версии для PC: «Некоторые игры хорошо подходят для PC, другие же куда лучше играются, когда вы сидите на диване перед большим экраном. Мы пришли к выводу, что наилучшие впечатления от Alan Wake можно будет получить именно на Xbox 360, поэтому мы сделали игру эксклюзивом данной консоли». — *Евгений Астахов*

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

В игре можно найти уникальный предмет под названием Notched Pickaxe (локализаторы юмора не поняли и перевели название просто как «зазубренная кирка»). Это дань уважения игре Minecraft, точнее — ее разработчику Маркусу «Нотчу» Перссону. Кирка находится в локации «Глотка мира», на вершине самой высокой горы в Скайриме. Сами разработчики как-то упоминали Minecraft в числе своих самых любимых игр. — *Илья Вязников*

В центре подземного города Черный предел висит большой желтый шар, эдакое подземное Солнце. Он таит в себе интересный секрет: если наорать на него криком «Безжалостная сила» (он же Unrelenting Force в английской версии), появится дракон по имени Вультурьйол. Дракон хоть и секретный, но совершенно обычный и не оставляет после своей гибели каких-то уникальных предметов.

Кстати, он не единственный именной дракон в игре. Остальные либо случайно встречаются герою на просторах Скайрима, либо появляются в основной сюжетной ветке. — *Рамиль Диниев*

SAINTS ROW: THE THIRD

Пасхалка находится на одном из кораблей в районе Саландер. На носу судна можно увидеть кукол, которых в общем-то по городу разбросано немало, но эти две точь-в-точь повторяют знаменитую сцену из художественного фильма «Титаник». — *Айдар Зайнуллин*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **«Total War: Shogun 2 — Закат самураев»** от компании **«1С-Софт-Клаб»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***info@igromania.ru*** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

В игре есть способ быстро прокачать все навыки до 100. Для этого идем в локацию «Пост Септимия Сегония» (находится на острове в северной части карты, недалеко от Коллегии Винтерхолда), говорим с обитающим там мужичком и выполняем квест «За гранью обыденного». В качестве награды получаем книгу, повышающую шесть навыков из линейки воина, вора или мага. Чтобы прокачать все навыки, да по несколько раз, покупаем дом (самый дешевый в Вайтране, за 5000) и устанавливаем в нем книжную полку (это еще 250). Активируем книжную полку, и перед тем, как поставить туда книгу, читаем ее. По идее, книга должна исчезнуть, но вместо этого она ставится на полку. Забираем чудесный томик (только не прочитайте его ненароком — в обратном направлении трюк не работает) и повторяем процедуру еще столько раз, сколько потребуется. — *Сергей Карамышев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №4

АПРЕЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Как звали возлюбленную Макса Пейна?
А. Кристина
Б. Мона
В. Анна
Г. Кейт
Д. Евдокия

❷ Чего из перечисленного ниже не умеет делать Тьмя из The Darkness 2?
А. Плеваться во врагов тьмой на манер файерболов
Б. Хватать предметы и швыряться ими во врагов
В. Рассекать противников щупальцем
Г. Есть сердца врагов
Д. Заряжать темной энергией оружие

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Resident Evil 2 выходил на двух дисках. На одном была кампания за Леона Кеннеди, а на другом — за Клэр Редфилд. Причем начать игру можно было за любого из героев, но в зависимости от того, кто был первым, немного изменялся сюжет.
А. Отличная находка разработчиков.
Б. Ерунда, в те древние времена это было невозможно.

❹ Песня War группы Poets of the Fall дебютировала в игре Alan Wake. И лишь потом появился клип, а еще позже — альбом, куда вошла композиция.
А. Абсолютно верная хронология событий.
Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ I ate a clown one time. He tasted funny. («Однажды я съел клоуна. Он был смешной на вкус».)
А. Mass Effect 3
Б. Gotham City Impostors
В. Shank 2
Г. The Darkness 2
Д. Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Gears of War 3
Б. Binary Domain
В. Neverdead
Г. Mass Effect 3
Д. Syndicate

❼ Дженова Чен и Келли Сантьяго в рамках собственной студии Thatgamecompany разработали три известных игры: Flow, Flower и Journey. Однако была еще одна, с которой и началась их карьера в игровой индустрии. Она была про мальчика, лежащего в больнице и мечтающего научиться летать. Как она называлась?
А. Cloud
Б. Fly
В. Lite
Г. Air
Д. Sky

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь
ROCCAT Kova[+],
которая, представьте себе,
умеет говорить. Мышь
подходит и левшам,
и правшам
(www.roccat.org).

СКАНВОРД №4

АПРЕЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Место действия Sleeping Dogs →								Босс в Warface		Зловещее название кабана	Без него не обходится ни одно фэнтези
			Основное оружие Рэндела из Deadlight	5		Роман и фильм Стивена Кинга / Горестный вздох	Японский посох				Цвет советской армии
1			Дракон-пожиратель миров						3		
2	Дедуктивный …	Старая столица Японии			Ужасный жанр →						
3				Отечественный вертолет							
4	2		6	«Вперед» по-лошадиному					Вселилась в Джеки Эстакадо	…-доки	
5					Китайские боевые вилы						
6 →											
Один из авторов «Южного парка»						Призванный боец в Dragon's Dogma →			1		
Глава клана итальянской мафии →				Единственная закрытая студия Rockstar находилась в этой стране	4						

НАШ ПРИЗ

Беспроводная мобильная, да к тому же игровая мышь ROCCAT Pyra. Мышь можно подключить и кабелем USB, так что даже если она разрядится в процессе игры, вынужденного перерыва не будет (www.roccat.org).

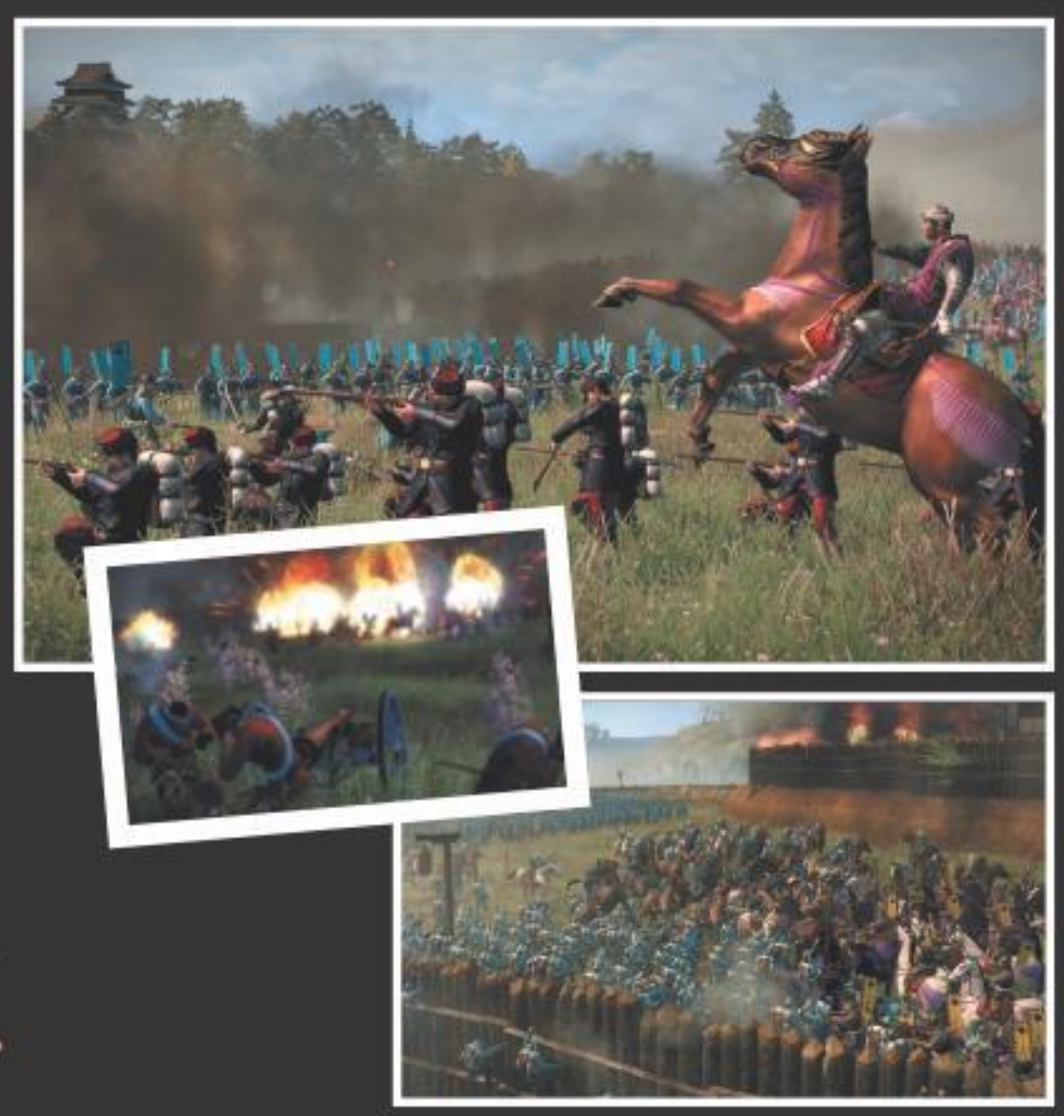
ФОТОПАМЯТЬ №4

АПРЕЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **The Darkness 2** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы.**

НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Total War: Shogun 2 — Закат самураев» от компании «1С-СофтКлаб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№2/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ В (герой The Elder Scrolls 5: Skyrim может превратиться в оборотня)
❷ Г (первая трехмерная игра про Зельду называлась The Legend of Zelda: Ocarina of Time)
❸ Б (игр для полноценных унитазов пока не существует)
❹ Б (ядерную бомбу в Minecraft скрафтить нельзя)
❺ Г (цитата из The Elder Scrolls 5: Skyrim)
❻ Б (скриншот из Super Mario Bros.)
❼ Г (жители новой колонии в Anno 2070 хотят чай)

Победители

1. Илья Кулин (Хабаровск)
2. Иван Горюхин (Новороссийск)
3. Николай Захаров (Москва)
4. Максим Агапов (Киселевск)
5. Дарья Балта (Анапа, тел. 7 918 *** 28 24)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Trine 2 от компании «Акелла».

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Зельда, волшебник, вита, сон, панцирь. По вертикали: дисбат, пятно, Пич, кувалда, дб, Леопольд, лол, гашетка, Уве, взрыв, ярл, казнь, кат, бип, Рон, си, ор. Ключевое слово: **Альберт**.

Победители

1. Мария Меринец (Павлово)
2. Александр Трофимов (Калуга)
3. Ирина Кирюхина (Комсомольск-на-Амуре)
4. Владислав Фасахов (Нефтеюганск)
5. Игорь Якимов (пгт. Восток)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Король Артур II» от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Rage)
4, 2, 3, 1

Победители

1. Александр Канин (Партизанск)
2. Игорь Хворостов (Томск)
3. Леонид Умрилов (Москва)
4. Виталий Гавриков (Краснодар)
5. Сергей Лиходед (Ростов)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Sonic Generations от компании «1С-СофтКлаб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 4. Апрель**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 4. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №4. Апрель

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 4. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на апрельские конкурсы принимаются до 23.04.2012. Итоги будут подведены в июньском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

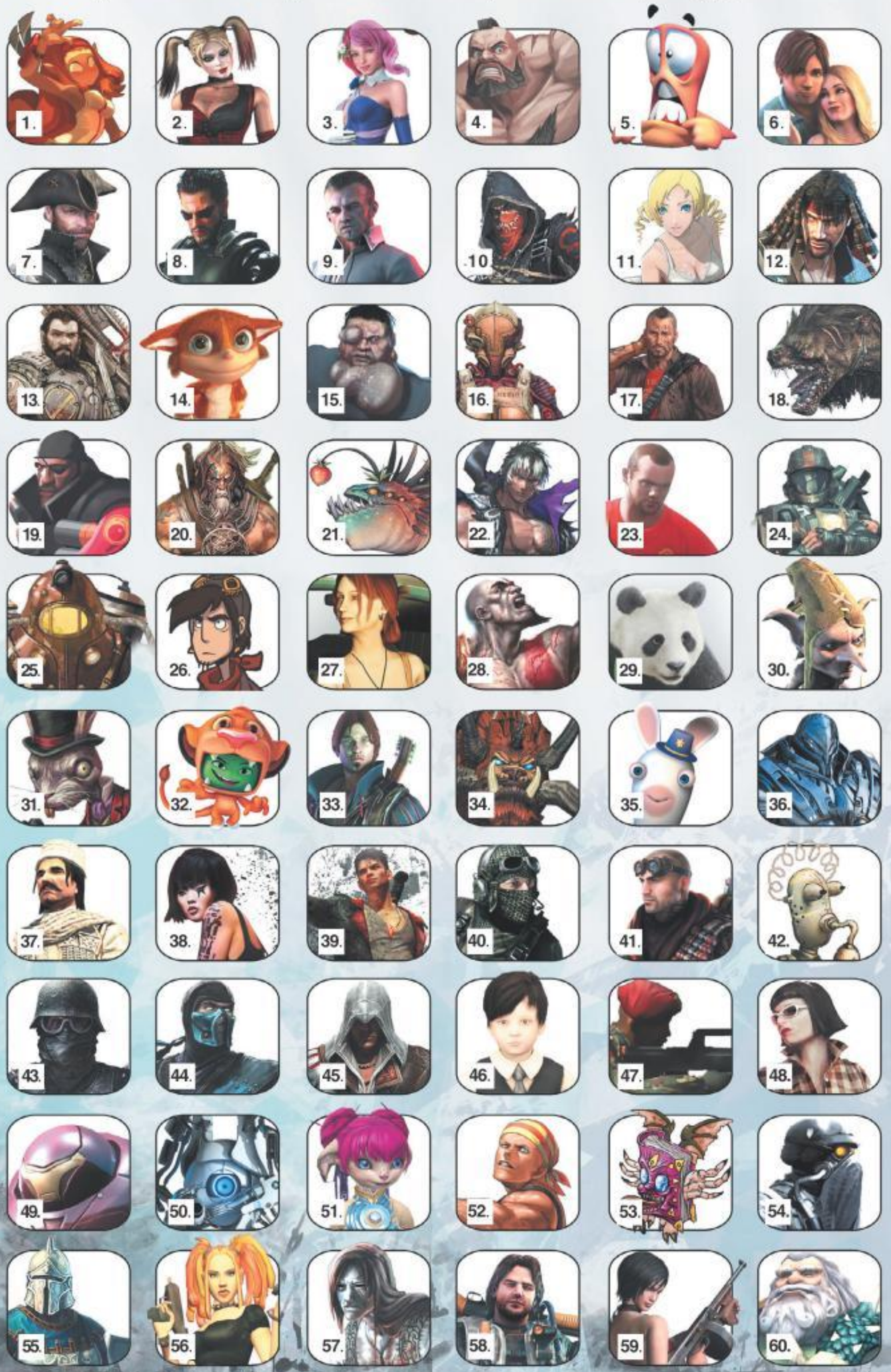
→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ПЕРСОНА НОН ГРАТА

Конкурс оказался для многих сложным. Из более чем тысячи участников полностью правильные ответы прислали всего 19 человек. Больше всего народу срезалось на Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress, Diablo 3 и, кто бы мог подумать, Battlefield 2. Но мы рады, что нашлись люди, которые докопались до правды и назвали верно все загаданные нами игры. Правильные ответы — по соседству. Наши поздравления победителям! Ребята, вы настоящие эрудиты.

Ответы

1. Dofus (ответ Wakfu тоже принимался)
2. Batman: Arkham City
3. Tekken Hybrid
4. Street Fighter X Tekken
5. Worms 3D
6. The Sims 3
7. Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress
8. Deus Ex: Human Revolution
9. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
10. Brink
11. Catherine
12. Collapse
13. Gears of War 3
14. Creatures 4
15. Left 4 Dead
16. TimeShift
17. Dead Island
18. The Lord of the Rings: War in the North
19. Team Fortress 2
20. Diablo 3
21. Flyfff (Fly for Fun)
22. SoulCalibur 5
23. FIFA 10
24. Halo 3: ODST
25. BioShock
26. Deponia
27. Memento Mori 2: Guardian of Immortality
28. God of War 3
29. Tekken Hybrid
30. Sacred 2: Fallen Angel
31. Alice
32. Disney Universe
33. The Witcher 2: Assassins of Kings
34. BattleForge
35. Rayman Raving Rabbids
36. Section 8
37. Empire: Total War
38. Mirror's Edge
39. Devil May Cry 4
40. Battlefield 3
41. Red Faction: Armageddon
42. Machinarium
43. MotorStorm: Apocalypse
44. Mortal Kombat
45. Assassin's Creed
46. Lucius
47. Battlefield 2
48. MotorStorm: Apocalypse
49. Iron Man
50. Portal 2
51. Guild Wars 2
52. King of Fighters XIII
53. Rainbow Moon
54. Killzone 2
55. Might and Magic Heroes 6
56. D.I.R.T.: Origin of the Species
57. Elemental: Fallen Enchantress
58. Resident Evil: Revelations
59. Resident Evil 4
60. King's Bounty: The Legend



ПРИЗЫ

1 место
Игровой компьютер MicroXperts GameArena GA14-15 W7HP

Процессор — Intel Core i5 2500 (3,30 ГГц), LGA1155
Материнская плата — Intel ASUS P8H61-M LE(B3) Socket1155, H61, DDR3, mATX
Оперативная память — 4 Гб — 2x DDR3 2 Гб PC3-10666 1333MHz DIMM Kingston
Видео — nVidia GeForce GTX560Ti, 1024 Мб
Хард — Seagate Barracuda 7200.12, 1Тб, 7200 об/мин, 32Мб, SATA 3
Операционка — MS Windows 7 Home Premium 32/ 64-bit Russian
Антивирус —AVG Internet Security 2011 (лицензия)
Корпус — MXP YY 5708 BK, MiddleTower, ATX, card reader, 500 Вт

Победитель

Николай Ершов

2 место
Ридер Prestigio PER3072

Универсальная читалка, благодаря яркому 7-дюймовому цветному дисплею позволяет читать не только обычные тексты, но и PDF-версии журналов. Кроме того, на ридере можно комфортно просматривать фотографии и видео, а также слушать музыку. Работает очень долго за счет емкого встроенного аккумулятора на 3250 мАч. К модели прилагается фирменный чехол и наушники-капельки.

Победитель

Runcha

ЮЛМАРТ
КИБЕРМАРКЕТ ЭЛЕКТРОНИКИ

3 место
Роутер Asus RT-G32

802.11g wireless, 54 Mbps, WiFi-маршрутизатор, 4-port 10/100 свитч.

Победитель

Александр Журенков

Благодарим за предоставленные призы кибермаркет электроники «Юлмарт» (www.ulmart.ru) и компанию Prestigio.

КАК Я ПЕРЕСТАЛ БОЯТЬСЯ И КУПИЛ БРОНЮ ДЛЯ ЛОШАДИ

DLC — зло, потому что их неправильно используют

Автор: Геворг Акопян

Скачиваемое дополнение **The Missing Link** для всеми любимой **Deus Ex: Human Revolution** оказалось едва ли не интереснее оригинала, хотя вышло всего лишь через полтора месяца после релиза, — разработчики просто-напросто вырезали кусок игры, а потом стали продавать его отдельно. Такое уже давно никого не удивляет. Например, в рекламной кампании **Battlefield 3** EA использовала следующий трюк: всем, кто оформит предзаказ на игру, обещали подарить DLC **Back to Karkand** с картами из второй части сериала, новым оружием, достижениями и прочей шелухой для мультиплеера. Аббревиатура «дэ-эл-цэ» стала синонимом развода — игрокам предлагают купить то, что по-хорошему должно быть на диске с оригиналом. И мы уже не раз так или иначе высказывались на эту тему.

Но за недовольством подчас сложно осознать, каким на самом деле огромным потенциалом обладают DLC — надо лишь правильно использовать доступные технологии и заданный формат. Все привыкли к тому, что скачиваемое дополнение — это в лучшем случае карликовый аддон, а аддон полноценный, в свою очередь, воспринимается как что-то монументальное и вообще обязательное. Если фанат **Warcraft 3** в середине нулевых не играл в **The Frozen Throne**, то с ним явно что-то не так.

Но почему-то никто толком не задумался о том, что формат маленького аддона удобен не только и не столько для того, чтобы всучить людям маленький кусочек игры или даже маленький кусочек большого аддона, а для чего-то в принципе скромного и малозначительного, но очень веселого. Простор для хулиганства тут огромный — даже PC-модерам не снилось. Хотя бы потому, что ресурсов у авторов игры все равно больше.

Представьте, что вы уже который месяц играете в свой любимый **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, зачищаете одну пещеру за другой, все здорово… вот только пафосные мелодии оркестра уже не вдохновляют на подвиги, а раздражают. Тут-то и могут помочь DLC — можно, например, включить саундтрек с новомодным дабстепом, который динамически реагирует на игровые события: гуляете себе по северной провинции и никого не трогаете — звучит спокойный «дэмс-дэмс», а стоит ввязаться в драку с великанами, как музыка начинает «долбить» в утроенном темпе.

В играх серии **Grand Theft Auto** большую часть прохождения занимают покатушки на разнообразном транспорте, в котором звучит радио. Песни, как правило, подбирают очень удачно, но даже хорошее со временем надоедает. Решение есть — платная подписка. Выбираете любимый музыкальный жанр и исполнителей, а игра сама качает нужные песни и незаметно включает в ротацию на местных радиостанциях. Включаете вы игру, скажем, в 2015 году, садитесь в такси, а водитель-индус слушает шестой альбом Джастина Бибера — просто сказка!

Причем музыка — это так, первое, что в голову приходит. Например, для **FIFA** можно сделать DLC, меняющее место и погодные условия матча. Играть в тридцатиградусный мороз в теплых куртках и шапках наверняка не так просто, как на зеленом газоне. Ноги скользят на обледеневшем снегу, футболисты дольше поднимаются после падения, а случайный удар мячом в лицо способен вырубить даже самого крепкого спортсмена. Можно даже перенести матч под воду: футболисты с аквалангистским снаряжением бегают по дну бассейна (благодаря утяжеленному костюму) и пинают мяч (тоже утяжеленный), а вокруг плавают пучеглазые рыбы и лысый судья. Отдельно такие игры никому не нужны, но соответствующее скачиваемое дополнение может подарить новые ощущения от любимого проекта.

И это лишь несколько идей, придуманных за секунду. DLC должны работать в имеющейся концепции, усиливать атмосферу, дополнять и расширять игровые возможности, причем таким образом, какой не подходит ни под один другой формат. Возможно, мы увидим какие-то изменения с выходом новых консолей — это поколение было стадией «внедрения и испытания», следующее должно стать этапом «роста и развития». Иначе игрокам так и будут толкать бесконечные наборы карт для Call of Duty. И неважно, много карт дают или мало, дорого ли за них берут или считанные центы. Скука смертная. ■

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

LCD MONITOR
VG278

реклама

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ!

ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

27-дюймовый 3D-монитор с поддержкой технологии NVIDIA 3D Vision 2

Стереоскопическое изображение

Монитор ASUS VG278H поддерживает новейшие технологии NVIDIA 3D Vision и 3D LightBoost, призванные вдвое повысить общую яркость экрана в 3D-режиме, а также обеспечить улучшенную цветопередачу. Очки 3D Vision второго поколения отличаются от предыдущей модели увеличенным размером линз и эргономичной формой. Также доступна регулировка угла наклона встроенного в монитор инфракрасного передатчика 3D Vision, а для предотвращения воздействия помех других электронных устройств есть возможность выбора одного из трех режимов работы. Таким образом, монитор VG278H обеспечивает по-настоящему трехмерное изображение при воспроизведении соответствующих видеоматериалов из онлайн-источников, в фильмах формата Blu-ray и в компьютерных играх с поддержкой 3D Vision.

Высокое качество изображения

Высокое качество изображения монитора VG278H обеспечивает технология Trace-Free II, которая подразумевает удвоенную частоту обновления экрана (120 Гц) и малое время отклика (в среднем 2 мс при переключениях между полутонами).

Удобство использования

VG278H оснащается функциональной подставкой с возможностью регулировки высоты расположения экрана монитора, его наклона и поворота.

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. ©2011 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, and 3D Vision are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Terms and conditions apply. DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All Rights Reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

Samsung рекомендует Windows® 7.

Ultraтонкий намек на превосходство

Ноутбуки Samsung СЕРИИ 5 ULTRA

Первый в мире ультрабук с технологией ExpressCache™, который сочетает емкость HDD со скоростью SSD! Готовность к работе за 2 секунды, загрузка за 20 секунд, запуск программ в два раза быстрее![1]

Сотни гигабайт дискового пространства, процессор Intel® Core™ i5 второго поколения, игровая видеокарта Radeon™, оптический привод, сверхъяркий антибликовый экран с LED-подсветкой[2] — и всё это в корпусе из фибергласса и алюминия, который на четверть легче и в полтора раза тоньше обычного ноутбука[3].

Ultrabook™. Вдохновлен Intel®.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

VIP сервис

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com Товар сертифицирован. Реклама.

[1] Скорость зависит от конфигурации ноутбука и установленных приложений. [2] Характеристики зависят от конфигурации ноутбука. [3] По сравнению с ноутбуками Samsung серии RV520. Ultra - ультра.

SAMSUNG

Узнайте больше о новинке в фирменном магазине Samsung

Москва, ул. Тверская, д. 22